LitRPG
Данила Белый
Источник. Судья душ.

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Мистическое литрпг. Уважаемые, эта книга не пропаганда чего-либо. Если вы стремитесь к духовному совершенству, то найдете что-то для себя, если вы атеист — воспринимайте написанное как сказку. Сюжет книги основан на библейских пророчествах из книги Откровение.

Только что закончилась Третья Мировая Война, которая унесла с собой больше половины населения Земли. Правительства исчезли в ядерном огне. Всюду царил голод, болезни и отчаянье, пока не пришел гениальный лидер, который объединил всех выживших в Единое Государство под управлением мощного искусственного интеллекта. Человечество, уставшее от голода и смерти, ныне наслаждается долгожданным миром и процветанием. Только я знаю, что это лишь затишье перед бурей. Грядет последняя Жатва, которая пропустит все человечество через сито эволюции. Выживут только те, кто готов меняться. Сейчас моя задача подготовить жнецов — группу людей, которые проведут остатки человечества через Армагеддон. Наслаждайтесь, потому что мир который вы знаете, скоро измениться навсегда.

- Данила Белый
  - Пролог
  - 1 глава. История
  - 2 глава. Удивительное предложение
  - 3 глава. Возрождение
  - 4 глава. Грязный турнир
  - 5 глава. Чудеса
  - 6 глава. Игра
  - 7 глава. Первые шаги
  - 8 глава. Первые задания
  - 9 глава. Источник силы
  - 10 глава. Прогулка
  - 11 глава. Мантикора
  - 12 глава. Темные игры
  - 13 глава. Хакер
  - 14 глава. Бодрствующий
  - 15 глава. Орден света
  - 16 глава. Разборки
  - 17 глава. Посвящение
  - 18 глава. Искушение
  - 19 глава. Власть Дракона

    - 20 глава. Ловушка
    - 21 глава. Преодолеть себя
    - 22 глава. Проникновение
    - 23 глава. Между небом и землей
    - 24 глава. Мертвый лес
    - 25 глава. Козыри
    - 26 глава. Темный беспредел
    - 27 глава. Шаг веры
- notes
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
    - 10

Данила Белый
Источник. Судья душ

«Сказка — ложь, да в ней намёк,
добрым молодцам урок».

Пролог

Меня зовут Габриэль. Я архангел — высший страж Мироздания.

Уже долгое время я охочусь за демоном Осквернителем. Некогда он был великим ангелом света, способным вдохновить и поддержать ослабевшего духом. После совращения хаосом, Симириэль переродился и стал демоном-лордом.

В очень давние времена произошла битва между светом и тьмой. Люцифера, в виде великого Дракона, свергли с Небес. Лукавый был изгнан из Высших Сфер Творения, но уходя, смог увлечь за собой почти треть всех ангелов. В той битве пал и Симириэль. Я сражался с ним плечом к плечу против наших бывших братьев, которые стали воплощением ужаса для всего творения.

Энергия хаоса, находящаяся в оружии Падшего, способна словно яд отравлять гармонию и даже поражать разум существ. Только крепость духа и Первоисточник способны вовремя исцелить гниль, пока она окончательно не исказила разум существа. Симириэль всегда восхищался силой и дерзновением Люцифера, пока тот был архангелом, и когда настал момент выбора — он не пожелал обратиться за очищением от скверны. В итоге он стал ужасным монстром, единственным ненасытным желанием которого было — губить, пожирать и набираться сил. Он был моим близким другом…

Мне пришлось преследовать демона через множество миров, и на сей раз я уверен, что настигну его. Насколько мне известно, сейчас он ослаб и поэтому не сможет противостоять искушению ответить на зов низших созданий и вторгнуться в мир полный чистых душ. Он страстно желает получить власть и стать приближенным Падшего, возвысившись над остальными лордами. Эти слепцы безумны в жажде силы и власти. Если бы они так не боялись Люцифера, то уже давно бы сожрали друг друга. Хотя никто из лордов не упустит возможности воспользоваться слабостью соперника и поглотить его силу, снова унизив его до обычного беса.

Я не питаю пустых иллюзий — таких как Осквернитель уже нельзя исцелить, переубедить, уговорить не поступать плохо. У меня нет сострадания и жалости к падшим ангелам, ибо они сделали свой выбор. Хаос находит слабости существ и попадая глубоко в сердце, начинает пожирать их изнутри, подобно гнили. Через некоторое время у пораженного исчезает здравомыслие и как следствие появляется ненасытность и слепая ненависть ко

всему. Для падших свет — становиться тьмою, а тьма — светом. Последствия такой трансформации необратимы, ибо оно меняет саму суть существа.

Уничтожить демоническое существо полностью невозможно, ибо каждый дух бессмертен, но я могу подарить ему забвение с помощью пламенного меча и запереть его сущность в месте, созданных для таких как он — в мире, сотворенного для Падшего и его последователей. Это мир вечного ужаса, отчаяния и боли. Оттуда невозможно убежать.

Я встал в проломе между порталом и архидемоном с обнаженным мечем, когда монстр уже был готов проскочить в него.

— Габриэль, старина, я смотрю ты все еще работаешь мальчиком на побегушках у доброго Дедушки! — с ухмылкой произнес Осквернитель, расправляя крылья и вынимая клинок.

— Больше ты от меня не уйдешь, Симириэль.

— Ты все такой же сентиментальный простачок, каким я тебя помню. — захохотал демон. — Ты серьезно решил поднять меч против меня? Своего единственного друга? Только благодаря мне ты получал повышения и наконец стал Архангелом! Разве так поступают лучшие друзья?

— Нас с тобой создал Творец. Я уже выбрал на чьей я стороне.

— Ошибаешься, Габриэль. Мой истинный творец — Люцифер…

Взгляд демона стал наполняться безумной яростью. Он обрушил свой меч мне на голову, вложив всю свою силу в удар. Я едва отбил его и два клинка на мгновение сошлись вместе — две сильнейшие энергии во всем мироздании столкнулись и отскочили, не вынося вибраций друг друга. Последующие удары были настолько стремительны, что их едва можно было различить. Осквернитель надеялся на свою огромную силу, оттесняя меня от врат все дальше и дальше. Зато на моей стороне были скорость и мастерство, отточенное в бесчисленных боях. Словно смерч, мы кружились в смертельном танце, пытаясь достать друг друга. Через некоторое время мне удалось нанести демону множество ранений, но ни одно из них не было серьезным. Жизненная сила постепенно покидала демона, растворяясь в пространстве. Чувствуя свой близкий конец, падший решился на последний трюк — он бросил в меня хитрую сеть и не дожидаясь результата, рванул в портал.

Для таких существ как мы, вхождение в грубые материальные миры занимает определенное время. Этот процесс можно сравнить с прыжком в густую жидкость, потому что нашим телам

необходимо подстроиться под вибрации и энергии нового мира. В этот момент все наши движения становятся замедленными за счет уплотнения материи.

Демон уже заканчивал материализацию, когда мой разящий клинок настиг его. Вывалившись из портала, с пламенным мечом в груди, он упрямо продолжал ползти на коленях к своим слугам, которые в этот момент наблюдали последние стоны своего господина. Словно он верил, что жизненная сила ритуальных жертв все еще способна исцелить его.

Я проследовал за архидемоном в портал и увидел всю мерзость творившегося здесь ритуала. Зараженные хаосом существа убивали сотнями своих собратьев. Везде были горы трупов.

— Габриэль, нееееет! — отчаянно проревел пораженный демон.

— Прощай, старый друг… Мне очень жаль…

Подойдя к ослабевшему монстру, я обезглавил его, изгоняя его дух в вечную тюрьму. Ошеломленные маленькие существа стали кричать, начиная пробираться друг через друга к свободе. Мне пришлось заблокировал помещение, чтобы ни одна тварь не смогла ускользнуть отсюда и повторить подобное еще раз. Развоплотив оставшихся, моя миссия была полностью закончена.

Зов Мастера застал меня лежащим под водопадом жидкого света. Ответив принятием, я приготовился к важному диалогу.

— Приветствую тебя, Габриэль. — обратился ко мне образ Мастера, состоящий из живой энергии.

Я преклонил колено и сложил крылья в благоговейной позе перед самым могущественным существом всех миров.

— Встань и расскажи о том, что тебя беспокоит, мой друг.

— Мастер, я наконец-то поймал Симириэля. Было печально видеть во что превратился мой бывший друг… Но я рад, что именно мне удалось остановить его. Это долг чести.

— Искренне соболезную. — ответил Мастер. — Каждое Мое создание само выбирает свой путь, и Я его уважаю, хоть Мне и печально видеть во что они превращаются без Меня. Но именно таким Я пожелал видеть Изначальный Закон Гармонии, прежде чем начал творить миры. Ты прекрасно знаешь, что в любой момент Я могу стереть любое творение, но это будет против Моих же правил. Если Я хоть раз переступлю через Свой же закон, то начнется парадокс, который запустит аннигиляцию всего, что Я когда-либо творил.

Люцифер это прекрасно понимает и пользовался этой возможностью, пока не зашел слишком далеко. Еще немного, и он будет скован и заперт в мире, который создан специально для

него. Просто доверься Мне…

От Мастера исходила такая любовь и поддержка, которые давали мне совершенное чувство покоя.

— У меня есть для тебя еще одно важное поручение, но если ты решишь передать его другому, то Я не буду против. Михаэль посоветовал мне именно тебя, однако он не против выполнить его сам.

— Мастер, любое Ваше пожелание для меня величайшая честь.

— Помнишь ли ты маленький мир, в котором ты помог воплотиться Моему аватару однажды? — Мастер провел рукой и перед нашим взором появилась планета из средних миров.

— Разве такое возможно забыть, Учитель? То была весьма удивительная миссия. Тогда вы задали жару падшим и чуть не прибили обнаглевшего Люцифера, забрав у него почти всю власть. Разве такое возможно забыть?

Есть лишь одно, чего я не могу понять. Почему вы так трепетно относитесь к этому миру и его пораженным существам? Моя воля и я бы вывел оттуда всех наших стражей и уничтожил ее одним махом.

— Это очень непростые существа, Габриэль. Многие из них — Мои дети и сейчас они важны не только для Меня, но и всего мироздания. На этой планете Я провел уникальный эксперимент. Я создал потенциально сильных существ по Своему образу, но заключил их души в очень примитивную оболочку. В их прародителей была помещена Моя Искра. — сказал с любовью Мастер. — В ней заключена часть Моей силы и бессмертного Духа. Затем Я сделал для них самый простой тест на элементарное послушание, чтобы дать им право выбрать сторону: становиться Моим подобием или же выбрать путь падших.

Люцифер же увидел в них Мою скрытую силу и догадался как стать еще сильнее. В образе мудрого дракона, он обольстил первых людей и заполучил над ними власть, за это Я оторвал ему лапы и проклял его. Видя, как природа людей постепенно извращается, Я раскаялся, и решил все уничтожить, чтобы не допустить усиления падших.

Однако, уже через пару поколений появились первые существа, которые научились сопротивляться влиянию хаоса! Я стал помогать тем немногим, которые продолжали слушать голос Искры в своих сердцах, чтобы выделить и размножить их род. В итоге Мне пришлось сделать всемирный потоп, обрушив на планету защитный купол и дать возможность новому поколению начать все сначала. Далее Я даже создал там Свой народ и воспитывал их. Воплотившись чуть позже, Я посетил их, чтобы

показать им более совершенный путь, но они отвергли Меня, а тех немногих кто принял, усыновил и трансформировал их сердца также, как это делает энергия хаоса.

Во время Моего воплощения, были посеяны семена, которые вызревали там некоторое время. Многие стражи, видя, как тяжело живется Моим детям среди падших, упрашивали Меня закончить проект как можно скорее. Но это было бы преждевременно, так как множество человеческих душ все еще должны были воплотиться на Земле и сделать свой окончательный выбор. В данный момент, зачатки душ подходят к концу, поэтому сейчас на планете доживают свой срок последние поколения людей.

Земля готова к последней жатве, чтобы избавиться от паразитов и полностью преобразиться. Первые «плоды» уже были собраны, но остаток все еще не сделал своего выбора. Твое задание — подготовить «жнецов», которые помогут пройти своему роду через последний отсев.

Я внимательно слушал каждое слово Мастера, осознавая какая ответственность возлагается на меня. Фактически мне придется проникнуть в самый клубок тьмы, раз Дракон и его лорды хитростью захватили всю власть на планете.

— Какой допуск я получаю во время миссии?

— Неограниченный. Однако помни, ты должен подготовить планету к Апокалипсису, а не устраивать его сам. — улыбнулся Мастер. — Это тайная миссия. Пользуйся информацией местной матрицы по своему усмотрению. Я знаю, что могу положиться на тебя, Габриэль.

1 глава. История

Закат был превосходен. Последние лучи Солнца отражались от облаков, рассеивая нежный оранжевый свет по всему мегаполису. Я очень любил это романтичное и таинственное время суток. Со своими друзьями я возвращался домой с чемпионата роботов. Этот вид развлечений все больше и больше набирает популярность, так как с недавнего времени Великий Отец запретил в реале любые формы насилия с человеческим участием. Людям остались лишь виртуальные состязания в Вирте, да бои андроидов на арене. Сегодня наш боец попал в полуфинал, и я предвкушал крупные заказы.

В последние несколько лет все шло как по маслу: в 19 лет я закончил университет с кучей рекомендаций, после этого меня определили на должность младшего инженера в корпорацию Роботек, занимающую лидирующие позиции по разработке программируемых роботов, которым мы зовем «куклами».

Тогда мне доверили первый частный проект — воспитание настоящего Искина[1]. Пусть это был самый простой работяга, но его эффективность была несколько выше, чем у конкурентов и это не осталось не замеченным. Так после нескольких работяг, мне улыбнулась настоящая удача. Мне доверили воспитание искина высшего уровня — самого лучшего управленца и аналитика. Увы, позже оказалось, что в его синтетическом мозге было серьезное повреждение, однако в конце концов мне удалось обратить изъян в новую способность.

Во время процесса формирования сознания, на который ушло около года, я сильно привязался к Головастику. Он мне был как сынишка, которого у меня никогда не было и никогда не будет, ибо я стерилен. Когда я отдавал его обратно в корпорацию, я чувствовал, словно из меня вырывают часть моего сердца, разделяя с близким мне существом. Больше я никогда не слышал о Головастике. Ничего не поделать… Инженеру программисту искинов запрещено общаться и влиять на своих воспитанников после «наступления зрелости». Зато руководство корпорации было настолько довольно результатом моей работы, что к огромному гонорару выплатило мне дополнительные бонусы. Несомненно, это был успех. Тогда на свое 23 летие я купил собственный дом со встроенным искином, которого воспитываю сам. ЕВА хороший искин, но как говориться — «старый друг, лучше новых двух».

У меня есть несколько замечательных друзей и любимая девушка, с которыми я поддерживаю отношения еще со

студенческих времен. Сейчас мне 25 и кажется, что жизнь только начинается.

Очень жаль, что моего успеха не видят мои дедушка с бабушкой, которые заботились обо мне после смерти моих родителей, погибших в период Третьей Мировой Войны, длившейся почти семь бесконечных лет. Дедушка с бабушкой имели славянские корни и иммигрировали в Северную Америку откуда-то из восточной Европы до начала войны. Дедушка всю свою жизнь был программистом, но после жутких лет выживания, принял решение стать священником. С пяти лет он воспитывал меня, пытаясь сформировать из меня достойного и зрелого человека. Стоит ли говорить, что именно этот бесценный опыт, который я получил от него, помог в последствии мне достичь успеха с искинами?

Когда мне исполнилось 16 лет, произошло страшное событие, отнявшее у меня последнее. Люди назвали этот страшный феномен «Вознесением», во время которого бесследно испарились миллионы людей по всему миру в течение нескольких часов. Среди исчезнувших, оказались мои бабушка с дедушкой. После этого страшного события, моими единственным родственниками оказались — моя любимая тетя и ее сынишка. Как сейчас я помню тот ужасный день. Весь мир тогда пребывал в хаосе… Десятки миллионов людей просто бесследно пропали. В последствии это послужило причиной множества катастроф, разбитых сердец и загубленных жизней. Люди яростно искали виноватых и обвиняли правительства, военных, ученых и всевозможные секретные организации в использовании секретного биологического оружия. Серьезно рассматривалось даже инопланетное похищение, но в конечном итоге все свалили на неведомые высшие силы и необъяснимые законы природы.

Третья Мировая Война, длилась с 2038 по 2045, и едва ли не уничтожила все человечество. Это была война не за ресурсы или за смелую идею — это была война ценностей. Вооруженные группы радикалов начали подчинять себе целые страны, начиная с тех, кто призывал к толерантности и терпимости. Никто не знает кто нажал на красную кнопку первым, но спустя несколько часов множественные ядерные удары полностью выжгли большинство крупных городов планеты, оставив после себя лишь огромные зараженные территории. Началась всеобщая паника. Люди тогда спасались, убегая из крупных центров, чтобы скрыться в горах, лесах и на фермах. Ходят слухи, что были целые страны, которые не пострадали от военного конфликта.

В целом тогда все человечество стояло на грани вымирания, пожираемое болезнями, голодом и битвой за выживание.

Лишившись основных потребностей, цивилизация за несколько лет скатилась до животного состояния. Каждый выживал как умел. Каждый был сам за себя. Сейчас нам уже точно известно, что от рук «ближних» погибло больше людей, чем от ядерных ударов и радиации вместе взятых, но об этом не принято говорить.

Никто не знает откуда он пришел, но люди пошли за ним, ибо видели в нем спасителя. Его харизма, потрясающая ментальная сила и необычным разум — зажигали надеждой любого, кто еще не утратил свою человечность. Всех, кто не принимал его ценности и видение будущего мира — просто безжалостно уничтожали как угрозу светлым надеждам уставших от постоянного страха людей. Никто не знает его настоящего имени и откуда он появился, поэтому люди нарекали его по-разному: «Спаситель», «Великий Отец», и даже «Мессия».

Это гениальный человек, обладающий сильным видением и массой возможностей: превосходный политик, экономист, ученый и псионик[2]. У него получилось объединить остатки человечества и дать людям новую надежду на светлое будущее — новую эру в Новом Едином Государстве, которое именуется Юникон. Люди устали от войн, экономических кризисов и смертельных болезней, поэтому почти все народы безоговорочно объединились в одно мощное государство с одной системой и одним лидером. Демократия не оправдала надежд человечества и была выброшена на свалку истории. Всей планетой стал управлять очень мощный искусственный интеллект, который был изобретен «Отцом» и его командой ученых. Сам синтетический разум подчинялся и был подотчетен лишь одной личности — своему создателю.

Прошло буквально около десятка лет со дня окончания чудовищной войны, которая едва ли не погрузила человечество снова в «Каменный век», и ныне настала новая эпоха процветания и мира. Роботы, словно муравьи, управляемые могущественным синтетическим разумом, за считанные месяцы возводили целые города, которые росли словно грибы после дождя. Защитные купола накрыли города, защищая их от любых воздействий разбушевавшейся природы и смертельной радиации. Открытие холодного ядерного синтеза произвело революцию в энергетике. Фактически бесконечная и дешевая энергия с лихвой удовлетворяла все потребности человечества. Наука и техника получили новый импульс в развитии и на свет стали появляться новые отрасли и профессии.

Все виды наличных денег полностью вышли из оборота, и уходя, забрали с собой остатки преступности и коррупции. На их замену пришел *юникредит* — цифровая валюта, гарантом которой

являлся Единый Государственный Банк.

Все было бы идеально, если бы не один ужасный факт — все больше и больше людей рождается абсолютно стерильными. С человеческим геномом произошло что-то необъяснимое. При отменном здоровье, люди абсолютно неспособны иметь детей. Не помогает даже искусственное оплодотворение.

Клонирование так же оказалось тупиковой ветвью, и полностью не оправдало себя. Клоны не смогли стать полноценными людьми, ибо они мало живут, часто болеют, чувствуют себя второсортными и начинают враждовать против настоящих людей. И самое ироничное — они также оказались стерильными. В последствии ученые окончательно поставили крест на клонировании, ибо в клонах не было никакого смысла, особенно когда есть отличная робототехника и медицина, буквально творящая чудеса. У людей зародились подозрения на то, что во время Мировой Войны было применено какое-то секретное генетическое оружие. Аналитики бьют тревогу, предсказывая скорое вымирание человечеству.

На данный момент нас осталось лишь три миллиарда, более половины из которых — не способна к продолжению рода. Но самое печальное, что этот показатель не стоит на месте, а постепенно растет. Когда человечество окончательно исчезнет, то единственным нашим наследием останется лишь синтетический разум.

Моя профессия — инженер-воспитатель искусственного интеллекта. Многие бесплодные пары осмелились завести себе «кукол» в качестве отпрысков. Эти жестянки — самоосознающие себя человекоподобные андроиды. Обычно семейная пара составляет заказ, подробно расписывая, каким они видят свое будущее синтетическое чадо. Далее создается тело куклы и начинается процесс корректировки будущей личности. Завершают всю эту техническую мистерию такие специалисты как я. Порой я чувствую себя как Папа Карло из древней сказки, когда из стального «полена» я создаю «живое существо», способное осознавать себя и окружающий его мир.

Самое главное отличие искусственного разума от человеческого — оказалось не способность творить что-то абсолютно новое. Они вполне могут срисовать картину, усовершенствовать ее, что-то дополнив или убрав из увиденного где-то образа, согласно своим алгоритмам и шаблонам поведения. Но ИИ не способен вот так взять и нарисовать что-то, чего он никогда не видел, а также написать интересный рассказ о новых приключениях героев или придумать восхитительную музыку, заставляющую сердце воспарить в небеса. Проще говоря у

них напрочь отсутствует элементарная фантазия.

Так или иначе большинство профессий было полностью отдано в надежные стальные руки, особенно требующие грубой физической силы, высокой точности и монотонности. Синтетический разум своим появлением бросил человечеству вызов, и мы постепенно начинаем приспосабливаться к новой действительности.

По началу народ Юникона пребывал в ужасе от надвигающейся безработицы, нищеты и классового неравенства как в старые недобрые времена и объявил машинам войну. «Мессия» тут же успокоил горячие головы, пообещав всем, что хоть многие профессии исчезнут, но и обязательно появятся новые «человеческие». Но самое главное — что отныне любой гражданин Юникона мог рассчитывать на бесплатное безусловное обеспечение всем самым необходимым для жизни. Однако, если честно посмотреть правде в лицо, то у человечества в возможной войне против искинов не было ни шанса — нас раздавят как насекомых в первые минуты конфликта.

Хотя был тут инцидент с каким-то безумным искином, так говорят «Мозг» сам стер бунтаря в порошок. Да и слишком рьяные возбудители спокойствия из творческого пролетариата, после пары предупреждений от безопасников, куда-то вдруг бесследно исчезают. Тюрем у нас больше нет, так что скорее всего на «перевоспитание». Про изгнание в Отделенные Государства, отказавшиеся примкнуть к Юникону, даже думать страшно. Говорят, что лучше быстрая смерть, чем вновь оказаться в тех местах. Про то, как там живут «отделенные», ходят такие жуткие истории, что от них робеют даже самые стойкие.

Зачем бунтовать? Ведь сейчас учиться — это буквальное удовольствие, не то что раньше. Пару лет назад ученые придумали какую-то хитрую технологию, которая произвела настоящую революцию в процессе освоения новых знаний. Ученые нашли способ воздействия на мозг человека, который давал потрясающие результаты в освоении новой информации. Особая стимуляция некоторых зон мозга позволяла достигать предельной концентрации внимания, что позволяло мозгу в сотни раз быстрее создавать новые устойчивые связи. Особая изюминка была в том, что во время этого процесса задействовалась стимуляция центров удовольствия, способных довести человека до божественного наслаждения и экстаза. Только представить себе, свершилась давняя мечта человечества — получение новых знаний стало настолько же приятным, как и занятие сексом! У всех тут же появилась зависимость от учебного процесса, особенно ярко это проявлялось у подрастающего поколения.

Армия маленьких гениев уже к 12 годам, по усвоению новой информации и способности анализировать ее, могла соперничать с искинами начальных уровней. Для наших предков это показалось бы настоящим чудом.

Назойливые инфоблоки уже всех достали своими призывами откликнуться любому, у кого есть подозрение на обладание ментальными силами как у Великого Отца. Все мечтают оказаться психониками и подражать нашему лидеру. Аналитики вангуют, что примерно каждый десятитысячный ребенок обладает врожденными способностями психоника. Верить этому или нет, личный выбор каждого. Однако я знаю точно одно — всех выявленных психоников тут же забирали из семей в закрытые элитные центры обучения. Далее им обычно предлагались самые высокие государственные должности. Надо думать, что у этих ребят жизнь удалась. Эх, мечты, мечты…

В последнее время у нас с друзьями появилась просто сумасшедшая идея — совместными усилиями сделать «куклу» — гладиатора для популярного чемпионата роботов. Стивен был инженером по робототехнике — он создавал тело будущего бойца. Привнес несколько интересных наработок в конструкцию. Фактически из трех простых «кукол» он создал одну особенную. Более того, чемпионат является не просто развлечением для публики, но и тестированием различных технологий. Работу моего близкого друга будут оценивать инженеры из самого Роботека.

Очевидно, что мне достался разума бойца — то, каким образом наш гладиатор будет принимать решения и насколько быстро они будут осуществляться. Проще говоря, наш красавчик может похвастаться перед другими жестянками отличной скоростью. Конечно я не могу себе позволить экспериментировать с дорогостоящими искинами, которые мне доверяет компания. Корпорации не любят сюрпризов в виде незапланированных изменений, которые могут привести к непоправимым последствиям. А на этой «кукле» я смело применил несколько изящных решений.

Ну и конечно моя девушка — рыженькая Лиз. Завидная красавица спортивного телосложения, обожающая техническую эстетику. Чувствует себя в своей тарелке только в одежде из черных и серебристых цветов, на фоне которых ее волосы смотрятся как живое пламя. Насколько я знаю, она вживила себе несколько мощных имплантатов, хотя люди не очень-то любят распространяться об этом, считая это чем-то интимным. Она дизайнер-программист в квантовой сети и специалист по боевым единоборствам. Разработку боевого стиля нашего гладиатора она

взяла на себя.

Наш боец провел 15 боев и вышел в полуфинал. За точность и силу сокрушительных ударов толпа прозвала нашего бойца Бивнем. Очень часто апперкоты Бивня сопровождались полетами соперников через половину ринга. Мы прыгали от радости и аплодировали нашему стальному гладиатору, ну и чего скрывать — гордились своей работой.

— О чем задумался, Алекс? — обратился ко мне Стивен. — Шокирован успехом? Или уже прикидываешь прибыли от возможных контрактов?

Дружище иногда внешне напоминал мне безумного, но жизнерадостного ученого невысокого роста. Растрёпанные каштановые волосы он пытался уложить в хвост, но непослушная челка портила все впечатление. Техно-линзы постоянно показывали своему владельцу массу информации, но для окружающих глаза обладателя сего полезного девайса, постоянно переливались всеми цветами радуги. Носитель линз дополнительной реальности иногда взаимодействовал с внутренним интерфейсом, делая резкие непроизвольные движения руками перед собой, нажимая на видимые только ему виртуальные кнопки, отчего со стороны казалось, что человек немного не в себе. Современный строгий костюм черного цвета с короткими рукавами и белым воротничком завершал образ, по которому уже издалека можно было определить носителя как человека, скорее всего занимающего какую-то аналитическую или научную должность в крупной компании.

— Да нет, дружище… Просто рад, что у меня есть такие друзья как вы. Ну и предков вспомнил, думаю они бы порадовались нашим успехам.

— Они и так радуются… где-то далеко — далеко. Я в это верю. — сказала Лиз, прижимаясь ко мне.

Мы говорили о всякой ерунде и глупостях, о которых говорят все молодые люди. Было такое чувство, что мир лежал у наших ног. Я проводил Лиз до ее дома и поехал в свой «скромный маленький» домик.

2 глава. Удивительное предложение

Я уже готовился ко сну, когда мой коммуникатор начал играть популярную мелодию. Скорее всего это моя лисичка хочет пожелать мне спокойной ночи. Однако это была не Лиз… совсем не Лиз. На дисплее не высвечивался контакт, а это было просто невозможно. Ну или было невозможно до этого момента. Дело в том, что система управления Новым Единым Государством осуществлялась «мега Мозгом», которого невозможно взломать или обхитрить. Каждый человек, кто принял решение стать гражданином Нового Единого Государства, должен был склониться и принести клятву верности «Спасителю». Далее создавался глобальный профиль в базе данных и наносилась невидимая глазу лазерная татуировка на правую руку и лоб для удобства. С этого момента человек становился полноправным гражданином Юникона. Неужели хакеры нашли способ взломать защиту «Мозга»? Бред какой то… они такие же граждане, которые имеют свои глобальные профили, которые невозможно скрыть.

Глобальные профили несут не просто информацию и уникальный номер владельца — это часть системы общества и статус личности. Нет профиля — нет человека. В Едином Государстве такого понятия как «анонимность» просто не существует.

Гудки все шли, и я был крайне взволнован и заинтригован.

— Алекс Смирнов. Я вас слушаю. — поддался я любопытству.

— Меня зовут Габриэль и сегодня я наблюдал за выступлением вашего бойца. У меня для вас есть очень интересное предложение, но для этого я должен встретиться с вами лично.

Я заметил, что держу коммуникатор слегка влажными руками. В голове тем временем проносились самые глупые мысли.

— На какое число вы желаете назначить встречу? — как можно тверже сказал я, стараясь не выдать нотку волнения в своем голосе.

— Меня устроит здесь и сейчас… Будьте добры, откройте входную дверь — спокойным тоном произнес незнакомец.

Его голос просто внушал спокойствие, но вся эта ситуация далеко выходила за рамки обычного. В принципе, что я так переживаю? В случае чего Ева моментально оповестит Службу Безопасности и из парня мигом вытрясут всю дурь.

На пороге стоял молодой парень модельной внешности и очень крепкого телосложения. Он был одет в классический

деловой костюм и белую рубашку с модным синим воротничком среди корпоративных представителей. Длинные белокурые локоны были уложены в модную прическу. Весь образ парня выражал деловой подход и уверенность в себе. На его лице была легкая улыбка, которая очень располагала к себе. А вот голубые глаза были очень необычными. Такие глаза мог иметь только человек, который повидал в жизни очень много. Мой дедушка имел подобный взгляд, когда был уже в преклонном возрасте. Хм… молодой человек с глазами умудренного старца.

— Проходите пожалуйста в гостиную. Желаете выпить?

— Нет, благодарю. — вежливо отказался незнакомец.

— Итак, чем я могу вам служить? — Задал я вопрос, вспоминая деловой стиль ведения переговоров.

— Прежде чем мы продолжим разговор, я прошу вас усыпить ваш домашний разум. Я хочу, чтобы наш разговор остался только между нами.

— Я не собираюсь никого усыплять. Более того, я не знаю вас, а Ева сделает все, чтобы защитить меня, в случае возможного проявления агрессии по отношению ко мне. — своей необычной просьбой парень просто «вышиб меня из седла».

Возникла неловкая пауза, которая не хотела заканчиваться.

— Совсем недавно я встречался с человеком, который дорог вам. Он очень хотел, чтобы мы поговорили. Ваш родственник попросил передать вам следующее послание: «Не дрейфь, салага. Учись пока мастер жив».

Сердце стало биться так сильно, что в любой момент могло выпрыгнуть у меня из груди, ведь речь шла о дедушке, который исчез при таинственных обстоятельствах. Никто не знает, что случилось с миллионами исчезнувших людей по всей планете. Боже, да кто этот парень?

— Присядь, Алекс. Я прошу прощения, что шокировал вас таким образом, но это действительно важный разговор.

— Где? Скажите мне ради всего святого. Где вы услышали эту фразу?

— Ваш родственник сам сказал, что после этой фразы вы пожелаете выслушать мое предложение.

— Этого не может быть. Вы обманываете меня. Мой дедушка исчез 9 лет назад! Немедленно убирайтесь из моего дома, кто бы вы там не были. Мне не интересно ваше предложение. Убирайтесь немедленно, или я вызову службу безопасности.

Только я собрался встать, как осознал, что ни один мускул моего тела больше мне не подчиняется. Я даже не мог открыть рта, а только дышать и моргать. Полная парализация. И в этот момент я испугался… я запаниковал. Мне хотелось отчаянно

кричать, но я не мог. Я был заперт в своем же теле. Теперь вся надежда была на Еву, что она сообразит вызвать безопасников.

— Прошу прощения за крайние меры, которые мне пришлось применить по отношению к тебе, дитя, но ты был не в себе. — очень вежливым и спокойным тоном произнес странный незнакомец, присаживаясь напротив меня. — Я позволил себе усыпить на время домашний разум, чтобы мое предложение осталось в строгом секрете.

— Итак, постараюсь быть краток. Когда я расскажу тебе все что планирую я уйду и вскоре твое оцепенение исчезнет. Далее я дам тебе одни сутки не размышление, чтобы ты принял предложение или отказался. В случае твоего отказа, я сделаю это предложение другому, но мне хотелось бы, чтобы его принял именно ты, Алекс. В случае твоего согласия, обратного пути не будет, и ты пойдешь до конца.

Хуже уже быть не может, подумал я. Кто бы этот человек не был, за ним стоят очень влиятельные люди, раз он может такое. Видимо я им нужен, и они не собираются причинять мне вред. Да и не похож этот парень на киллера.

— Обычно к тебе обращаются с тем, чтобы использовать твои профессиональные навыки в сфере разработки искусственного сознания. И твои успехи в этой области действительно впечатляющие. Однако я пришел к тебе по другому поводу. Мне нужен именно ты…

Я создаю команду, которая сможет выполнить очень непростое задание — Повести человечество через Апокалипсис, который вот-вот начнется. Если человечество думает, что он уже прошел, то вы сильно ошибаетесь. Война была лишь прелюдией к самому главному. Времени осталось ничтожно мало и нам следует поспешить. Все что ты сейчас видишь и знаешь скоро исчезнет. Человечества, таким, каким ты его знаешь сейчас, больше никогда не будет. Я покажу тебе как измениться самому и научу как менять других.

Вы, люди, в нынешнем состоянии очень напоминаете мне уродливых насекомых, которых вы называете гусеницами. Только жрете и срете, жрете и срете… превратили прекрасный мир в помойку и ползаете по ней, пожирая все на своем пути. Слава Творцу, что некоторые из вас не поддались влиянию силы хаоса и все еще стремятся к духовному развитию. Хаос пожирает вас изнутри, но такие существа как ты, все еще сопротивляетесь его влиянию. Вы сохранили разум и Божественную Искру, подаренную вам Творцом. Однако ваша духовная эволюция проходит очень медленно и у подавляющего большинства самые первые этапы пробуждения занимают всю вашу жизнь. Человек

только начинает «окукливаться», как уже развоплощается. Я научу тебя как пройти трансформацию своего духа в сотни раз быстрее. После такого изменения ты будешь похож на человека только внешне, однако по сути ты уже будешь новое, более высшее творение. Из «гусеницы» ты превратишься в «бабочку», как и было запланировано изначально Создателем для вашего рода.

Насколько легко и быстро ты пройдешь процесс трансформации будет зависеть только от тебя. От твоего доверия моим словам и от твоего старания. У меня есть интересные идеи как можно максимально ускорить этот процесс. Надеюсь, если ты примешь мое предложение, то не пожалеешь об этом.

От себя дам тебе бесценный совет — вечность штука долгая, дитя, и самое дорогое, что ты сможешь унести с собой от пребывания на этой земле — это бесценный опыт, который позволит тебе измениться и стать зрелым. То, каким ты станешь в течении земной жизни — ты будешь всегда. В других мирах тебе лишь останется оттачивать и совершенствовать свою личность, но именно здесь, на земле, у вас происходит самое важное — становление личности. Почти все человечество профукивает эту возможность самым глупым способом — своей пассивностью и безразличием.

Представь, что искусственный разум это ты, но формировать и воспитывать тебя буду я. Завтра вечером жди моего звонка, и я очень надеюсь услышать твой разумный ответ.

Парень встал, посмотрел на меня, словно отец на неразумного сына, улыбнулся и вышел из дома. Когда ко мне пришла возможность двигаться, у меня хватило сил только чтобы доползти до дивана и моментально вырубиться.

3 глава. Возрождение

Рано проснувшись, я не мог найти себе места. Мой разум работал на пределе. Я старался вспомнить каждую мелочь вчерашнего таинственного разговора, каждую малейшую деталь. Все это было словно сон, который забудется, если погрузиться в суету дня.

Просмотр видеозаписи памяти искина ничего не дал. Кто-то стер запись с момента, когда я подошел к входной двери и взялся за ручку. Вот я прошу Еву вести запись и все, больше ничего нет. В логах коммуникатора не было звонка. Вроде как мне никто не звонил… но запись того, что я говорю с кем-то, осталась на видео.

Меня посетила навязчивая идея — весь вчерашний разговор с таинственным незнакомцем, всего лишь плод моего перегруженного разума. Ну конечно, я вчера был так возбужден победой нашего андроида, что у меня возникли галлюцинации про людей в черном, насекомых, сверхлюдей, секретных агентов и других жмурок-пряталок… Во всем этом была лишь одна вещь, которая совсем не умещается — искусственный интеллект невозможно вот так взломать и вырезать из него кусок памяти.

Значит разговор все-таки был. Предположим все это было правдой. Что хочет от меня этот парень? Чтобы я ему дал согласие быть каким-то избранным, который поведет человечество через «конец света». Бред какой-то, хотя что-то подобное твердил мой дедушка. Он всегда говорил: «Время коротко, дни лукавы. Конец настанет тогда, когда люди этого меньше всего ждут… Когда все будут говорить мир и безопасность, тогда настанет внезапная пагуба» и так далее. Бред какой-то. И что произойдет если я дам согласие? Какие-то изменения и сверх способности, а если откажусь? Сказал, что сделает предложение кому-то другому. Ладно, Алекс, посмотрим глубока ли кроличья нора.

День тянулся невозможно долго. Я вышел на пробежку в центральный парк, чтобы скоротать время, но у меня стала развиваться паранойя — мне все время кажется, что за мной следят.

Ровно в 8 часов вечера зазвучала мелодия коммуникатора. Эх, будь что будет… не каждый день появляется возможность стать спасителем человечества. Когда все это окажется розыгрышем, то над собой я буду смеяться громче всех.

— Добрый вечер, Александр. Итак, надеюсь ты хорошо обдумал мое предложение? — как и в прошлый раз, каждое слово незнакомца было произнесено спокойным, размеренным тоном.

— Я в игре.

— Очень рад это слышать, дитя. Ты доказал, что являешься благоразумным творением. Я у входной двери.

После того, как дверь открылась, молодой человек деловито прошел в гостиную и положил на столик какую-то черную коробочку.

— Напомните, как к вам обращаться? Вчера я был слегка не в себе и все очень смутно помню.

— Габриэль.

— Итак, Габриэль, вы желаете завербовать меня в какой-то тайный клуб избранных спасителей человечества? — произнес я с ноткой иронии в голосе.

— Есть лишь одно имя под небом, данное человекам, которым надлежит вам спастись. Бремя жнеца не спасать, а лишь отделить добрый плод от соломы, предназначенной на сожжение. — простодушно ответил парень. — Прошу слушать меня очень внимательно, и все запоминать. Твой домашний разум я снова усыпил, так что отныне тебе придется надеяться только на свою память. Для начала я хочу задать тебе важный вопрос: По твоему мнению, как устроен человек?

— Дух, душа, тело, я полагаю. По крайней мере так мне объяснял дедушка. Сам я никогда не задумывался над этим вопросом. Поводов как-то не было.

— Именно так. Сейчас тебе представиться прекрасная возможность, чтобы удостовериться в истинности этой информации. Душа — это твоя истинная суть, твоя личность и характер. Тело — это всего лишь материальная оболочка, которая является носителем души и духа. По сути это одежда, которую вы носите в этой реальности. Она не совершенна и быстро изнашивается. Ее предназначение лишь быть вашем вместилищем на короткое время. А вот с духом, все сложнее и интереснее. Он является вашим бессмертным телом, контейнером души, так сказать. Итак, в физическом теле дух, а в духе ваша душа — истинное Я.

К примеру, что отличает тебя от коровы? У тебя и у коровы есть уникальная душа. У тебя и у коровы есть материальное тело. Но у коровы нет бессмертного тела в котором запечатлена Искра Создателя, а у тебя есть. После снятия материальной «одежды» душа коровы перестает существовать, а информация о ней перестанет записываться в матрицу вашей вселенной. В твоем же случае исход будет совершенно иной. После того как ты скинешь свою материальную оболочку, ты не растворишься подобно примитивному животному, но перейдешь в другое состояние существования — ты станешь энергетическим существом из

которого состоит твой вечный дух. Ты будешь существовать всегда. Где, и в каком состоянии? — зависит только от тебя и тех решений, которые ты принимаешь в своей земной жизни. Запомни, самое сложное это сделать первые шаги и почувствовать свое духовное тело. Но в отличии от других, отныне у тебя есть Учитель.

Вдруг взгляд Габриэля сосредоточился где-то за мной. Он пристально всматривался сквозь меня. Его взгляд откровенно пугал меня. Это взгляд не человека, а какого-то иного существа…

— Как же ты слаб, дитя! Твой дух находится в глубоком сне, впрочем, как почти у всего вашего человеческого рода. Есть только два способа разбудить вас:

Первый способ можно было бы назвать «Одержимостью». Нематериальное существо способно зайти в ваше тело и разбудишь ваш дух. Оно создает утраченную цепь между душой и духом после грехопадения ваших прародителей. В этом случае ваша духовная сила пробуждается и остается активной лишь пока существо находиться в вас. Это мерзко и очень опасно, потому что в этом случае людей используют падшие в качестве марионеток для воплощения своих планов. Когда разорванная цепь восстанавливается, то человек чувствует себя вновь полноценным как в день сотворения, однако находиться в рабстве у манипулятора, который сидит внутри вашего тела словно паразит. Именно этот способ используют падшие, когда обольщают наивных людей словами о божественных знаниях и великой магической силе, представляясь светлыми учителями и ангелами-хранителями. На деле же человек впускает в себя паразитов и перестает принадлежать самому себе, так как подпадает под сильнейшее внушение и контроль падшего существа.

Другой способ можно назвать «Возрождение». Чтобы твой дух смог переродиться, тебе необходимо получить доступ к Первоисточнику и очиститься от скверны хаоса. Когда ты обратишься к Мастеру, Он откроет тебе твое истинное состояние и это очистит твое сердце от любой гнили. Это тяжелое испытание и настоящий шаг доверия Творцу, как если бы ты доверился хирургу, ложась на операционный стол. Далее Мастер коснется тебя и запустит трансформацию духа. Существу, полностью пораженному хаосом, это сделать практически невозможно, ибо они более возлюбили ложь и тьму, чем свет. Любое существо способно исцелиться от скверны только если примет истину о самом себе. Как некогда сказал Мастер: «Познаете Истину, и она сделает вас свободными».

Итак, Алекс, пристегивай ремни, прямо сейчас мы этим и

займемся. Ибо без этого этапа твое дальнейшее развитие невозможно в принципе.

— Дедушка рассказывал нечто похожее, только другими словами. В твоем варианте это звучит как-то более разумно. А ты уверен, что Творец меня услышит, может сейчас Он занят наведением порядка в каком-нибудь далеком мире?

— Слышит, слышит… не переживай. К твоему сведению, Творец пребывает вне времени и пространства, Он ждал твоего обращения еще до того, как ты родился. Обращение подобно звонку по вашему коммуникатору. От тебя необходимо лишь представить получателя и послать искренний зов. Запомни, что в этом случае твое искреннее состояние более важно, чем слова, которые ты произнесешь.

— Отче наш, сущий на небесах… — пытаюсь вспомнить молитву из далекого детства.

Память подвела меня в самый ответственный момент моей жизни! От такого волнения все напрочь вылетело из головы и после «да будет воля Твоя…», образовалась неловкая пауза. Пришлось обращаться к Творцу своими словами как умел. Нужна искренность? Получите, распишитесь. Я бормотал что-то вроде того, что хочу измениться и увидеть себя по-новому, да и все, что наболело в последнее время. Раскрыл душу, как говориться. Как-то сразу полегчало, словно с плеч упал груз.

Так я стоял на коленях в гостиной с закрытыми глазами некоторое время, пока Габриэль вдруг не положил мне на плечи свои руки. Легкий толчок и меня словно вырвало из тела и понесло куда-то ввысь. Медленно преодолев крышу своего дома, я продолжал подниматься пока не завис в черном космическом пространстве. Мне кажется, или и я слышу пение звезд?

Далее, в одно мгновение, на меня словно «посмотрела» вся Вселенная и я почувствовал себя абсолютно голым. Очень хотелось чем-нибудь прикрыться, но это казалось невозможным. Этот пристальный взгляд словно выжигал меня изнутри. Я чувствовал себя ничтожеством… грязным, мерзким ничтожеством. Даже ни насекомым, и ни атомом, а чем-то настолько маленьким и незначительным, что его просто нет, однако все-таки существующим. Старые страхи, похоть, зависть, постыдные желания — все испарялось под действием очищающего пламени. Течение времени для меня остановилось. Длилось ли это воздействие лишь мгновение или очень продолжительное время — я бы затруднился ответить. Вдруг откуда-то сверху появился приятный нежный свет, словно над моей головой включили мощный прожектор. На место неудовлетворенности и страхов пришла радость и совершенный

покой. Какое странное и неописуемое чувство… меня наконец-то починили. Словно кто-то заполнил бездонную дыру в моем сердце.

Сейчас я ясно увидел, как всю свою жизнь убегал от самого себя. Рано или поздно, оставаясь наедине с собой, я начинал ощущать ее — бездонную унылую тоску по чему-то большему, по совершенному, по утраченному. Однажды почувствовав ее в себе, я делал все что угодно, лишь бы быть постоянно занятым: любые развлечения, любая активность, любое занятие — лишь бы не остаться наедине с собой и вновь испытать эту мучительную тоску.

Может быть именно поэтому раньше в тюрьмах, особо буйных заключенных, в наказание садили в одиночные камеры? Надзиратели оставляли их наедине с собой на долгое время — посмотреть в себя и ужаснуться.

Теперь я снова полноценный и это непередаваемое состояние. Словно с моих глаз спали черные очки, в которых я родился и носил всю свою жизнь. Жизнь прекрасна, и я люблю ее.

4 глава. Грязный турнир

Когда я открыл глаза, было уже утро. Габриэль сидел и пристально смотрел на меня. Его лицо выражало удивление.

— Ничего подобного я не видел, а видел я не мало, можешь поверить. Теперь твои внутренние сферы вновь гармоничны, как у первых людей. Процесс трансформации запущен и с данного момента только от тебя зависит насколько быстро он будет протекать.

У меня есть для тебя несколько советов:

Полностью откажись от пищи животного происхождения. Постепенно возвращайся к «райской диете» — свежие фрукты, овощи и вода. Такой стиль питания поможет очиститься и сменить выработку гормонов, что приведет к улучшению твоего состояния и усилению самоконтроля. Также советую отключиться на время от внешнего мира. Стоит отказаться от любых рабочих проектов. Сейчас тебе нельзя отвлекаться на мелочи. Начался последний отсчет и отныне каждая минута бесценна. Пока пользуйся ресурсами, что смог накопить за последнее время, об остальном не беспокойся.

— А с друзьями можно время проводить, папочка?

— Можно, только не делай ничего глупого. Духовно ты еще слишком слаб. Ну и разумеется, никому ни слова о том, что с тобой произошло сегодня. — с этими словами Габриэль похлопал меня по плечу и вышел из дома.

С хлопком двери, дом словно ожил. Ева доложила об неизвестной аномалии внутри своего ядра. И почему я не удивлен? Сегодня вечером состоится полуфинал чемпионата по боям роботов, и я просто обязан быть там.

Ребят я встретил у входа в здание Арены. Оно было просто исполинским, для того чтобы вместить огромное количество людей со всего мира.

— Чего такой блаженный, Алекс? Опять всю ночь в куклы играл? — Ехидно спросил Стив, пристально изучая меня как подопытную мышь. — Бьюсь об заклад, ты уже трудишься над новым проектом.

— Да, поступил тут один интересный заказ. Буквально выворачиваюсь наизнанку.

— Не знаю что там тебе предложили, но все у тебя на лице написано, как говориться. Блаженная улыбка и широкие зрачки свидетельствуют, что ты снова злоупотребляешь учебным процессом. Не студент ведь уже… — улыбнулся Стив, грозя указательным пальчиком.

— Да ладно, мальчики, хватит припираться, словно маленькие дети. Давайте соберемся и проведем последние тесты «малыша» перед боем.

А наш «малыш» был похож на машину для убийства высотой под 2,5 метра и своими габаритами больше напоминал Военный Истребитель Юникона, чем андроида. Вид у Бивня был очень впечатляющий и это полностью заслуга Стива. Этот парень порой и выглядит как ботаник, но разбирается во всем, что входит в понятие «круто».

— В прошлый раз «малыш» показал себя очень достойно, разбивая противников на запчасти — решил я приободрить ребят. — Хотя нужно признать, что прошлые противники были не ровня тем, что смогли дойти до финала. Сегодня начнется уровень высшей лиги и технологии здесь, соответственно, самые передовые. Любители отсеялись, остались только «корпоративные волки» со своими воспитанниками. Однако и мы не лыком шиты.

— Я уверен лишь в одном, что Бивню сегодня придется не сладко. — вздохнул Стив. — Рандом выпал на «Альфу». Хоть у нас и преимущество в скорости, но пробиться через суперсплавы к уязвимым центрам «Альфы» будет ой как не просто.

— Не забывай про боевую систему, умник — Решила вставить свое слово Лиз, с энтузиазмом щелкая по голографической панели. — Брутальные железки еще не самое главное! Побеждают техника и мозги. И у нашего мальчика для этого все есть. Многие виртуальные тесты показали хорошую эффективность нового боевого алгоритма, и я собираюсь увидеть, как сегодня Бивень будет нагибать этого Альфу.

Как у владельцев бойца, у нас были самые лучше места рядом с защитным силовым полем, ограждающим бойцовскую арену от зрителей. Фактически все бои проходили в десятке метров от нас. Объявив имена бойцов, под ликование десятков тысяч зрителей, мы сели на свои места и стали давать рекомендации нашему бойцу через специальный коммуникатор.

Прозвучал гудок и две мощные человекоподобные конструкции понеслись на встречу друг к другу. Прозвучал удар корпуса о корпус и в дело пошли огромные колотушки. Каждый удар отдавался сильной вибрацией по всей арене, которая доходила до наших кресел. Бойцы продолжали лупить друг друга что есть мочи и уже спустя нескольких секунд на землю арены стали падать первые детали обшивки. Лиз отдавала четкие команды для корректировки тактики, а Стивен невозмутимо молчал, скрестив руки на груди и пристально следя за боем, вероятно анализируя то, что еще можно усовершенствовать в нашем бойце.

Во втором раунде, Бивень выполнил красивый уворот от удара в голову и в ответ нанес сильнейший удар по локтевому суставу своего противника. Рука соперника с треском оторвалась и упала на землю. Многотысячная толпа зрителей подпрыгнула со своих мест и взревела в торжественном ликовании. В этот момент я отчетливо почувствовал нечто странное, словно в воздухе появилось физически ощутимое напряжение и в следующий момент меня словно окатило кучей помоев. Было яркое ощущение мерзости. Мне захотелось как можно скорее уйти отсюда, и принять душ. Пока я был поглощен новыми переживаниями, весь разбитый, но уверенно стоявший на ногах Бивень, отрывал конечности поверженному врагу. Толпа громогласно орала, приветствуя победителя, который вышел в финал. И тут меня словно что-то сильно ударило. Я потерял сознание.

— Я догадывался что ты впечатлительный, Алекс, но не думал, что настолько. От радости ты рухнул на пол как девчонка. — Стив помахивал нашатырем перед моим носом.

— Спасибо, ребят, мне уже лучше, — промямлил я. — Видимо сказывается нервное напряжение в последнее время. Пожалуй, следует взять себе отпуск.

— Хочешь я провожу тебя домой, и мы поиграем в «больничку»? — спросила Лиз очень интригующе, и как бы случайно коснулась грудью моего плеча.

— Да, сейчас мне не помешало бы внимание квалифицированного специалиста. — тут же с энтузиазмом я подхватил заманчивое предложение.

— Ну ладно, голубки, летите и лечитесь там, а я буду отдуваться за вас перед журналистами и фанатами. Вся слава достанется мне и потом не завидуйте. — благосклонно отпустил нас Стив, произнося последнюю фразу очень довольным тоном. За него я был спокоен, так как его подвешенный язык и самообладание, не раз вызывали мое почтение. Порой мне казалось, что в этом мире нет ничего, способного вывести его из себя.

Мы сели в транспортный юнит и уже через несколько минут я стоял на пороге своего дома. Лиз выглядела очаровательно и очень аппетитно.

— Что там у тебя за проект такой, что ты отдаешь ему все свои силы и время? — осторожно решила поинтересоваться Лиз в своей обычной манере. Очень часто моя подруга вызывала у меня ассоциации с хитрой лисой, очень внимательной и длинным носом, вынюхивающим любые возможности для поиска лакомого кусочка. Особенно сильное сходство напрашивалось благодаря ее

ярко рыжей шевелюре. Я думал, что знал ее, спустя все эти годы, но моя интуиция часто опускала меня на землю, показывая, что я очень наивный молодой человек.

— Да как сказать… Решил попробовать новый подход в апгрейде ядра старой системы и обнаружил неожиданные побочные эффекты. Буду решать, что с ними делать. Потому что изменения, походу, необратимые… — пытался я описать техническим языком то, что со мной действительно происходило в последнее время.

Лиз не дала мне возможность договорить и начала меня лечить так, как умела лечить только она.

— А что на твоем столе делает дорогущий обруч виртуальной реальности последнего поколения? Для красоты положил, или по фен-шую в домах инженеров положено такие везде раскладывать?

— Один хороший знакомый заходил вчера, оставил протестировать.

— Вот это вещь! Ой, а можно… Можно мне попробовать? Я слышала, что эти штуки умеют подключаться напрямую к нашему мозгу, минуя органы чувств, создавая эффект сверх реализма. Мой коллега говорил, что пробовал такую штуку и потом не хотел выходить из сети. Потом вроде как весь мир кажется серым и скучным… — не получив моего согласия, Лиз уже начинала одевать обруч, произнося последнюю фразу заходя в Вирт.

— Вот ведь хитрая. Попробуй сейчас отбери у тебя новую игрушку. — сказал я, изобразив обидную гримасу на лице.

— Только обещай мне, что если решишь вспомнить былое и зайти в Вирт-игрушку, то обязательно позовешь меня, иначе ты горько пожалеешь об этом. — Произнесла Лиз очень настойчивым тоном, не терпящим возражения. — Пообещай мне сейчас же, или я заставлю тебя это сделать! — ее огненная шевелюра и ревнивый взгляд подчеркивали из без того яркую красоту моей близкой подруги. Как можно сказать «нет» такому очаровательному существу?

— Не вопрос. Если решу откопать топорик войны, то пошлю тебе приглашение, а пока я не передумал, можешь пощупать чудо девайс. Ева, закажи нам еду, как обычно… только на этот раз закажи больше фруктов!

У меня совершенно не укладывается в голове, зачем Габриэль притащил мне обруч виртуальной реальности, да еще и последнего поколения, который стоит как личная транспортная ячейка? Он разве говорил что-нибудь про игры? Он сказал, что сначала я буду получать новую информацию, а потом тренироваться. Или я чего-то не догоняю. Разговор с Лиз мне напомнил былые времена и лихие подвиги, которые совершала

наша группа из близких друзей, когда новые виртуальные технологии были еще в диковинку. Да фактически мы так и познакомились с Лиз. Однажды я случайно помог хорошенькой девушке в непростой ситуации, и уже через некоторое время мы бегали вдвоем, прикрывая друг друга от разных опасностей. Позднее мы стали понимать друг друга с полуслова, что давало нам огромные преимущества. Когда в итоге мы раскрыли свои личности и обменялись контактной информацией, то к нашему общему удивлению оказалось, что мы учимся в одном университете, да к тому же живем в соседних районах. Это была судьба! Мы считали себя опытными бойцами, которые прошли огонь и воду, так что пригласить боевого товарища на свидание было делом чести. А потом еще раз, и еще…

Настал момент, когда суета реальной жизни полностью вытеснила виртуальную, но наша боевая команда до сих пор поддерживает хорошие отношения.

5 глава. Чудеса

После обеда Лиз долго охала и ахала, расхваливая вирт-обруч. Пришлось намекнуть ей на то, что теперь знаю, какой подарок сделать на предстоящий день рождения, за что был атакован и беспощадно расцелован. Благо, счет в банке давал возможность не думать о будущем на ближайшую пару-тройку лет.

Работа по контракту имеет много положительных сторон, одно из которых я напоминаю себе каждое утро. Сам себе босс, да и платят в разы выше за действительно качественно сделанную работу, а не за актерское мастерство очень занятого офисного работника. Сначала ты работаешь на свое «имя», потом оно начинает работать на тебя. К тому же крупные компании не жалеют добавлять в глобальный профиль Баллы Полезности Обществу, «привязывая» тебя этим к дальнейшему сотрудничеству. Своего рода это социальная репутация, которая очень влияет на твой статус в обществе. Когда кто-либо начинает просматривать профиль другого человека, первое что он видит после имени, это собственно количество БПО.

Баллы способны мотивировать человека больше работать и быть полезным обществу. В отличие от простых людей, только крупные компании имеют право перечислять за один раз выше одного балла. Каждый переход любого балла заверяется Главным Искином. Человек не может так просто взять и подарить балл другому, потому что на это должна быть очень веская причина. Если «Мозг» не признает причину веской, балл снова возвращается владельцу. Но самое главное, что это реально ощутимые циферки. На них можно получить скидки в абсолютно любых магазинах на любую продукцию, vip обслуживание, большой кредит доверия в банке и другие специфические услуги. Но и накапливать их у себя тоже не имеет смысла, потому что со временем они «тают», и чем чаще владелец передает их другим, тем медленнее они тают. Все просто: зарабатывать баллы и дарить их — очень выгодно. Держать у себя — нет. Такой подход позволил стать многим гражданам социально активными и многим это пришлось по вкусу. С введением такой интересной валюты, жестко контролируемой мощным искусственным интеллектом, люди осознали, что быть творческим, трудолюбивым и любезным, очень выгодно. Эта социальная игра ни к чему не обязывала, но были общества и интересные тусовки, куда невозможно было попасть, если у тебя нет определенного минимума социальных баллов.

Нужда в хорошей репутации и побудила нашу лихую компанию участвовать в Чемпионате Роботов. Мы развлекли систему, и она нас отблагодарила. За каждую победу наш боец приносил каждому из нас по несколько баллов, дорогие вещи сейчас для меня уже не такие дорогие как могли бы быть.

После ухода Лиз, чем бы я не занимался, успокоиться я никак не мог. Надо обязательно спросить Габриэля что же со мной произошло на Арене.

Звонка в дверь я ждал уже порядочное время. Сегодня Габриэль выглядел очень просто. Никаких деловых костюмов, просто обычная молодежная одежда. Надо признать она шла ему гораздо больше, хотя молодому человеку с такой модельной внешностью — все к лицу.

— Приветствую тебя, Алекс. И где тебя так угораздило извозиться? — Неодобрительно покачал головой Габриэль, пристально рассматривая меня словно мумию в историческом музее. — Ну и как себя сейчас чувствует мой ученик?

— Как чувствую? Уже лучше… Но было ощущение словно на меня вылили кучу помоев — передал я свои мерзкие переживания.

— Это очень хорошо… Где бы ты так не извалялся, это будет тебе хорошим уроком. Могу поспорить, что для тебя это было неожиданностью, потому что раньше ты никогда ничего подобного не испытывал. Рожденный в грязи не знает, что такое быть чистым. Когда же тебя отмыли, ты стал ощущать комфорт и гармонию. Возвращаться снова в грязь уже не так приятно, не так ли?

— Лучше не скажешь… не хотелось бы испытать подобное еще раз.

— Так как ты думаешь, что же именно с тобой произошло?

— Затрудняюсь сказать точно, однако я четко подметил момент, перед тем как сознание поплыло. Тысячи людей словно в одно мгновение выразили свои чувства и в этот момент мне стало плохо. Такое произошло дважды.

— Вот в чем самое главное отличие теоретика от практика! Первый только размышляет и делает предположения, а практик же сначала испытывает на своей шкуре, а потом гадает, что же с ним произошло. И я отчетливо вижу в тебе множество вопросов, которые не дают тебе покоя.

Прежде всего ты должен понять следующее — абсолютно все сущее состоит из Первозданной Энергии. Любая материя — по сути является очень уплотненной энергией. Живые существа способны накапливать разные виды энергий, быть проводниками и даже пропускать их через себя, изменяя структуры, частоты и

состояния. Яркость вашего внутреннего сияния напрямую зависит от того, насколько силен ваш дух.

— То есть духовное тело можно тренировать и делать его сильнее? — присел я на диван, готовясь к интересной беседе.

— Именно этому я и собираюсь тебя учить, Алекс. Например, я могу сейчас открыть тебе великие тайны мироздания, но у тебя не будет личной силы, чтобы хоть как-то использовать эти знания. Вся эта информация будет для тебя совершенно бесполезна.

Итак, прими как факт, что твой дух сейчас проснулся и стал активным, хотя ты еще очень слаб. Вчера тебя угораздило побывать в месте, где люди пропускали через себя энергии очень низких вибраций. Такие вибрации обычно появляются в результате: боли, жестокости, сексуальной похоти, ярости, ненависти и агрессии… Ты бы мог описать все это одним словом — негатив. Человек способен пропускать через себя сильные потоки энергий и выплескивать ее в окружающее пространство усиливая их.

Есть ли разница в том, чтобы нанести удар по живому или мертвому телу? Мертвому явно будет все равно, а вот живому далеко нет. Вот и тебе стало плохо, потому что сейчас ты ожил и отныне способен чувствовать то, о чем раньше даже не догадывался.

Сейчас будет очень важный урок на всю твою оставшуюся жизнь. Постарайся все тщательно запомнить. Ты уже способен почувствовать окружающий тебя океан энергии. Сядь в удобную позу, закрой глаза, останови течение мыслей и полностью сконцентрируй все свое внимание на моих словах.

Представь себе, что сейчас ты в искусственной реальности, например, в компьютерной игре. С окружающего мира постепенно начинает исчезать поверхность. Текстуры становятся все более и более прозрачными. Исчезло все и остались лишь каркасы предметов, которые заполнены первозданной энергией. Попытайся ощутить свежий ветерок, дующий в твою спину — это эфирный ветер. Эта энергия способна подчиняться твоей Искре. Твое духовное тело может придать ей любое состояние, которое ты пожелаешь. Ты можешь сжать ее или сделать плотной, а также мягкой или текучей. Можешь повысить ее частоту или разрядить ее в любом направлении.

Почувствуй, как ласковый ветер обтекает тебя. Почувствуй, как руки твоего духовного тела словно находятся в плотном потоке, как будто ты опустил руку в горный родник. Подними свою материальную руку, но старайся чувствовать духовной… Так, а сейчас постарайся зачерпнуть ее в правую ладонь.

Молодец, а сейчас левой. Соедини обе руки и придай накопленной энергии вид плотного шарика. Еще плотнее, еще… сойдет. А сейчас задай ему информацию — представь, что сгусток энергии в твоих руках становится ярко-красной, огненной сутью.

Хорошо, а теперь заставь его материализоваться. Вытащи его из энергетического состояния в реальное. Ну же… сильнее. Заставь его проявиться. Не отпускай его. Делай это из-за всех сил, во что бы то не стало. Собери всю свою волю и переступи через себя. Ты можешь!

— АААААА… жжется. — внезапная боль пронзила мой разум, и я открыл глаза. Присмотревшись к своим рукам, я увидел небольшой ожег. Реальный такой, болезненный ожег. Это была, наверное, самая странная боль за всю мою жизнь.

— А теперь постарайся успокоиться. Соберись с мыслями и расскажи, о своих переживаниях.

— Габриэль, как такое могло получиться? Это же невероятно? — произнес я, до сих пор пребывая в когнитивном диссонансе от того что сейчас произошло, ибо последние минуты полностью пошатнули мое представление о реальности. Это был не фокус, не иллюзия, а самое настоящее чудо. Псионики называют способность управлять огненной стихией — пирокинезом, но это настолько редкое явление, что многие вообще сомневаются в его существовании.

— Посмотри на свои руки, дитя. Думаю, что ожег вполне настоящий и твоя нервная система не обманывает тебя.

— Но как, как такое могло получиться?

— На самом деле все это просто. Ты имеешь Искру Творца, поэтому можешь брать окружающую энергию и формировать из нее то, что ты пожелаешь. Точно также как горшечник лепит изделие из глины. Более того, ты доверился мне и оставил свои сомнения.

Однако если ты думаешь, что сможешь без моей помощи повторить что-то подобное в ближайшее время, то я тебя огорчу. Ты не сможешь, при всем желании. Зато я придумал для тебя хороший способ получить начальную практику. Это поможет тебе закрепить навыки и затем совершенствовать их. Время на исходе, у нас нет десятков лет для твоего медленного развития.

— То есть когда-нибудь я смогу проделать это сам?

— В скором времени манипулирование потоками энергий для тебя будет также естественно, как дышать. Постарайся уяснить себе следующее: Своей верой ты создаешь реальность. Бесконечный океан эфирной энергии разлитый в пространстве — это всего лишь строительный материал этой Вселенной, который может стать «глиной» в руках горшечника. Ты можешь воплотить

ее в материю, а захочешь — трансформировать ее в другой вид, как пожелаешь.

Каждое живое существо на этой планете: животное, насекомое, растение, и уж тем более человек — обладает своей личностной силой, по мере своего состояния и развития. Назовем это определенным расстоянием вокруг существа, в пределе которого оно автоматически способно захватывать эфирную энергию, протекающую вокруг него. Принцип магнита — чем сильнее магнит, тем на большее расстояние распространяется его магнитное поле.

Достаточно просто любить жизнь и желать жить, чтобы процесс захвата и поглощения энергии начал работать сам по себе. Кто больше всего любит и ценит жизнь, тот имеет большую личностную силу и может захватывать больше энергии. Но именно твой бессмертный дух способен захватывать и манипулировать эфирными силами, придавая им новые свойства и состояния.

Я впитывал эту информацию как губка, боясь упустить малейшую деталь. Эта информация была бесценна, моя обожжённая рука не даст соврать. Я чувствовал себя маленьким мальчиком на шоу иллюзионистов, которому дядя фокусник рассказывает секрет нового потрясающего трюка.

— Ты уже видел, что я оставил тебе вчера?

— Да, виртуальный обруч.

— И ты, наверное, думаешь почему я это сделал, не так ли? Дело в том, что человечество, само того не осознавая, научилось создавать не только искусственный разум, но и порталы в подпространства. Матрица вашего мира показала мне всю эволюцию этих изобретений, от первых смелых идей, до современного состояния. Некоторые ваши ученые догадались о том, что все мироздание устроено по единым законам и принципам гармонии.

Ваш вид подметил это, скопировал принцип и начал применять его в своих интересах.

— Вот скажи мне, чем отличаются ваши современные компьютерные миры от «реальной» вселенной? — с хитринкой посмотрел на меня Габриэль.

— Ну эта жизнь реальна, а компьютерные миры и игры — это всего лишь работа программистов и дизайнеров. — ответил я.

— Значит разница заключается лишь в восприятии существа? Допустим, что однажды искусственные сознания в каком-нибудь из ваших компьютерных миров зададутся фундаментальными вопросами: «Зачем мы существуем?», «А есть ли у нас Создатель?», «Если что-нибудь за пределами нашей вселенной?»

Что, в этом случае, для этих существ будет реальным, а что нет? Может быть, однажды, они придут к выводу, что они — результат ряда случайностей и в конечном итоге создадут теорию о том, что они эволюционировали из пикселей. А может быть и то, что их создатели просто забыли и бросили их на произвол. И возможно однажды они тоже будут творить своих существ.

— Так, погоди, Габриэль. Неужели ты хочешь сказать, что мы…

— Подобное рождает подобное. Одна крупная компания решила использовать очень смелые идеи некоторых ваших ученых, что привело к потрясающему результату, о котором они еще сами едва догадываются. Пока они видят только результат, но не понимают принципы, по которым у них все это получилось. Они создали не просто виртуальный компьютерный мир, а открыли портал в подпространство — настоящую реальность в реальности. Словно надули мыльный пузырь и сейчас исследуют то, что у них получилось. Там ты сможешь проходить свое дальнейшее развитие. Я хочу показать тебе как это работает…

С этими словами Габриэль взял с полки коробку для документов и повертев ее в руках, стал куда-то всматриваться. Опять этот странный нечеловеческий взгляд, от которого у меня мурашки по спине. Немного погодя он снял крышку, выложил все бумаги на стол и начал медленно опускать в нее свою правую руку. Рука уже дошла до локтя и все еще продолжала исчезать в коробке. Дойдя до плеча, Габриэль улыбнулся со словами «Попался, который кусался» и стал вытягивать руку обратно. Он проделывал этот фокус осторожно, явно забавляясь моей реакцией на такой неожиданный поворот событий. Вытянув руку до конца, в его ладони осталась извиваться какая-то крупная крылатая ящерица, размером с ястреба, и она изо всех сил старалась как можно сильнее укусить Габриэля за руку, чтобы тот отпустил ее. Расправив свои перепончатые крылья, существо похожее на драконов из легенд, постаралось взлететь, но стальная хватка ловца была неумолима. Я был шокирован… ибо смотрел на самое настоящее чудо. Крик существа был настолько сильный, что мне пришлось закрыть уши. Бумаги со стола разлетелись по всему полу. Я, словно завороженный, делал осторожные шаги, желая коснуться этого удивительного существа.

— Не советую тебе прикасаться к этому малышу. Хоть он недавно вылупился, но зубы и характер этого дракона уже окрепли.

С этими словами Габриэль осторожно засунул огромную ящерицу обратно в коробку.

— КАК?

— Все просто. Прорвал ткань реальности и нашел удобную точку соприкосновения с соседним миром. Поймать спящего дракончика труда не составило. Помнишь, что я тебе недавно говорил? — Своей верой ты творишь реальность. Мастер часто говорил — по вере вашей да будет вам. Ваши ученые проделали что-то похожее и сейчас пытаются создать там развлечение для игроков. Энергия вселенной наполняет тот мир точно также, как и этот. Там ты можешь учиться работать с ней без особых трудностей. Тот мир более примитивен и соответственно законы там не так стабильны. Твоя воля там будет воплощаться гораздо легче.

К тому же, рано или поздно тебе придется повести за собой людей. Там ты должен научиться не только управлять силой, но и нести ответственность за свои решения и поступки.

Сперва изучи доступную информацию по вирт-миру «Источник», далее зайди в игру и создай персонажа. Возьми магический класс, чтобы не привлекать к себе лишнее внимание стражей того мира. Это игра станет твоим тренировочным залом — в ней ты познаешь себя. Когда ты будешь готов к следующему уроку, я сам найдут тебя.

Дружески похлопав меня по плечу и любезно попрощавшись, Габриэль оставил меня в легком шоковом состоянии.

6 глава. Игра

Итак, значит меня собрались «выкинуть из лодки посреди реки» в виртуальной мире, который называется «Источник». Потратив целый день на поиск информации об игре, я сделал следующие выводы:

Во-первых, это очень амбициозный и дорогой проект, который обошелся создателям в астрономическую сумму. Над проектом работает целый легион дизайнеров всевозможных специальностей. Задействованы самые передовые сетевые технологии в том числе квантовые вычислительные центры. Есть слух, что инвестором игры выступали Верховный Совет Юникона и Единый Банк. За балансом мира следит какой-то мощный искин, который воспитывает и управляет простыми искинами не игровых персонажей. По отзывам игроков Не Игровые Персонажи[3] настолько умны, что отличить настоящего игрока от «куклы» почти невозможно, если не знать некоторых особенностей поведения. Всем нпс придумана своя история и сделана установка, на то, что на самом деле настоящие они, а бессмертные люди-игроки — это странные пришельцы из другого мира, к которым стоит относиться с осторожностью. Если компьютерный персонаж умирает, то со временем он возрождается со стертой памятью о предыдущей жизни.

Во-вторых, основной класс персонажа выбирается игроком в течение игры. На взятие количества профессий и навыков никаких ограничений нет. В игре список профессий состоял из почти полторы сотни наименований на любой вкус и цвет. Основной принцип игры — «*Что ты чаще всего используешь, то и будет развиваться*». Тут вопросов нет — все логично. Сбросить, забыть или изменить навыки будет невозможно. Единственный способ что-то исправить — это удаление персонажа и создание нового.

В-третьих, администрация старается максимально не вмешиваться в игровой процесс игроков. Основная функция — это регулирование сложных вопросов, законодательство, рассмотрение жалоб и наказание игроков. Особенно подчеркнуто, что игра создана для людей старше 18 лет, но играть в нее можно с 16 лет, при массе налагаемых ограничений, чтобы не травмировать неокрепшую психику. Строгий контроль достигается проверкой глобального профиля игрока перед входом в игру.

В-четвертых, игрокам предоставляется полная анонимность друг перед другом. Полное закрытие любой возможной

информации и максимальная свобода действий, в пределах разумного, разумеется. В ином случае, в любой момент можно было вызвать «Хранителя» Администрации проекта и пожаловаться на противоправные действия игроков. Под запрет попадают:

J сексуальное насилие игрока/нпс

J физические пытки игрока/нпс.

J насилие над личностью игрока

J обращение в рабство игрока

J незаконное удержание игрока против его воли.

Любой случай нарушения вышестоящий запретов карается вечным баном глобального аккаунта душевно больного извращенца. Каждый уникальный случай рассматривается советом администрации отдельно, с целью установления степени виновности игрока.

За ложно поданную жалобу администрация налагает на виновного игрока «**Проклятие изнеможения**» сроком на 5 игровых дней. «*Проклятие невозможно снять или рассеять. Эффект проклятия: срезаются все характеристики игрока на 70 %*». Да уж, очень неприятный эффект. Несколько раз подумаешь, чтобы донести на ближнего своего.

В-пятых, игрок сам контролирует глубину погружения в виртуальную реальность. Чем глубже погружение, тем быстрее идет развитие навыков игрока и получаемого опыта. Коэффициент прироста зависит от уровня погружения. Самым ярким показателем глубины погружения является физическая боль. Всем, кто хотел получить уровень погружения выше 50 % должны были приобрести новое поколение обручей. Именно такой, какой Габриэль оставил у меня. Предыдущее поколение виртуальных устройств не способно синхронизировать нейроны мозга с виртуальным разумом аватара игрока настолько точно.

Разумеется, в системе обруча имеется защита от болевого шока, у очень чувствительных личностей. Это все-таки развлекательная игра, а не пыточная камера. Мнения игроков по этому поводу очень противоречивые. Те, кто любят играть жестко и хардкорно, приводили массу доводов в пользу игры с максимально полным погружением. Отмечая, что через некоторое время мозг привыкает к обману и перестает посылать сильные сигналы боли, а бонус от ускоренной прокачки остается с тобой. Более того, разработчики заверяют, что весь опыт, полученный в игровом процессе с максимальным погружением, переходит с тобой и в реальность, плоть до мышечной памяти и выработанных рефлексов. Звучит как минимум интересно.

Теперь я понимаю, почему Габриэль показал мне все эти

фокусы и выбрал именно эту игру, максимально приближенную к реальности. Видимо разработчики о многом умалчивают.

Свобода и анонимность должны играть мне на руку, как и всем, кому надоела эта искусственная доброта в реальном мире. Кто-то улыбается и желает добра другим вполне искренно, но большинство — нет. Почти все люди Нового Единого Государства вынуждены носить маски доброжелательности и любезности, скрывая от всех свое истинное состояние. Эта игра пользуется невероятной популярностью, скорее всего не потому что там можно хорошо зарабатывать или интересно провести время, а потому что люди там могут быть самими собой, делая вид, что отыгрывают роли своих сказочных персонажей. Это иронично, но такова жизнь в современном обществе.

Дав несколько указаний Еве, я соединил виртуальный обруч с гостевым сервером виртуальной игры. Виртуальный обруч был чем-то похож на ночную повязку на глаза. Гибкий и эластичный, но очень прочный синтетический материал, который был приятен на ощупь и не вызывал дискомфорта при долгом ношении. Просто «небо и земля» по сравнению с громоздкими и неудобными шлемами прошлых поколений. Удобно расположившись на кровати, я ждал пока обруч пройдет кучу настроек и тестов. Далее, во внутреннем взоре моих закрытых глаз, появилось красивое меню синхронизации моего мозга с разумом моего аватара. Когда все закончилось, я тут же почувствовал небывалую легкость и падение во тьму.

Приятный женский голос произнес стандартное приветствие новому игроку и пожелание получить удовольствие от игры. Закончив падение, я попал в обыкновенную виртуальную комнату и передо мной тут же появился игровой интерфейс с множеством опций. Все было удобно и естественно, словно я одел техно-линзы дополнительной реальности, как у Стива. Иконки выбирались обращением моего внимания на какой-то объект. Я мог их активировать либо руками, либо усилием мысли по своему усмотрению.

И вот тут меня ждал первый сюрприз — не было выбора игровой расы. Было лишь упоминание, что мое виртуальное тело само преобразится в игровую расу, максимально подходящую моему типу личности и соответствующему поведению. Хм… выходит старое проверенное правило, гласящее — «люди играют в чудовищ, а чудовища в людей» здесь не работает. Как себя ведешь, так и выглядишь — замечательно, теперь рогатые мишени будет видно издалека.

Далее выбор имени персонажа. К этому процессу нужно подойти максимально ответственно, потому что людям

свойственно максимально упрощать и коверкать имена, придумывая друг другу забавные прозвища. Попробовав не заняты ли имена, которые я использовал в прошлых играх, то ничуть не удивился, что все они уже заняты. Недоступны были даже их производные формы. В прошлый раз я играл за человека-паладина которого я назвал Бугорок. Что из меня в итоге получиться на этот раз, мне трудно представить, но с именем нужно определиться уже сейчас. Просидев в раздумьях какое-то время, замигала кнопочка с восклицательным знаком. Мысленно нажав на нее, я увидел предложение воспользоваться генератором имен. Из всех возможных вариантов мне понравилось имя Тиарон[4] звучит эпично и просто, как мы любим. Далее выбор степени виртуального погружения — попробую пока поставить на 100 %. Все-таки прирост опыта в 2 раза выглядел очень соблазнительно. В конечном итоге буду знать за что «кровь проливаю». Если не понравится, то всегда успею сделать меньше.

Второй сюрприз заключался в том, что система подсчитала мои Социальные Баллы и перевела их количество в свободные очки характеристик. Система торжественно объявила, что у меня имеются 10 свободных очков для распределения между характеристиками. Вот это реальный VIP подарочек!

Подтвердив свой выбор и оплату аккаунта с моего банковского счета, произошла яркая вспышка и через мгновение я ощутил себя лежащим на чем-то твердом, смотрящим на местные звезды. Похоже, что мою тушку выгрузили на огромный камень с какими-то надписями в виде рун и все это дело находилось где-то в лесу.

Сделав усилие, я поднял голову и решил осмотреться, постепенно привыкая к полумраку. Руки пока были человеческие и на том спасибо. При виде неземной красоты, окружавшей меня, все что я мог сделать это уставиться, не веря своим органам чувств. Это был лес, в котором царили сумерки. Вокруг все сияло и переливалось всеми возможными цветами. Светлячки и какие-то быстрые сверкающие бабочки носились друг за другом целыми стайками, словно играя в догонялки. Цветы всевозможных форм светились, словно лампочки, всеми цветами радуги. Легкий ветерок приятно холодил кожу и раскачивал ветки деревьев. Все растения словно раскачивались в такт какой-то незатейливой мелодии, которую наигрывали насекомые. Душистый аромат леса наполнял мои легкие. Все окружающее пространство просто излучало умиротворение и радость. Мне всей душой захотелось стать частью этого праздника жизни. Вся эта гамма чувств была настолько сильна, что действительно казалось, что этот мир реальнее, чем тот, из которого я только что пришел. Я взял в руки

кусочек земли и сорвал травинку. Это были не просто компьютерные модельки с текстурами, созданные дизайнерами — все это было вполне настоящим. Не знаю, как разработчики сумели создать в пространстве квантовой сети такое помещение, но если вся эта красота была не настоящей, то ее создатели были просто гениями.

Можно сделать красивые деревья, нарисовать насекомых, которые будут летать, написать красивую музыку и т. д., но как можно передать очень яркое ощущение, что все это действительно живое? Да что тут еще сказать — я в настоящей сказке!

7 глава. Первые шаги

— Чего уставился, разява? Не один ведь тут… — сзади раздался чей-то раздраженный голос. Обернувшись, я увидел ничем не приметного парня, который был одет так же как и я, и выглядел примерно также как и я, словно мы с ним два родных брата близнеца.

— Да вот, сказочной красотой любуюсь. — Стал оправдываться я.

— Ого, а здесь и вправду не плохо. — сменил игрок тон своего голоса на более дружественный. — Ты что, нуб?

— В этой игре — да, а так уже бывалый.

— С полным погружением? Хотя можешь не отвечать. По-твоему взгляду видно, что с полным. На новый обруч наскреб? Везет же некоторым… Только новички с полным, сидят часами в стартовых локациях с открытым ртом. А я вот пересоздал персонажа уже третий раз.

— И отчего же? — поинтересовался я.

— В первый раз угораздило стать гоблином, второй орком. Такой расклад меня не устраивает. На форуме игры я вычитал дельный совет — кем хочешь прикинуться, с той расой проводи больше времени. Подражай им во всем: говори как они, ходи как они, ругайся как они. Даже имя создай на их языке. Шанс превратиться в эту расу в разы выше.

— Кем мечтаешь стать?

— Гномом, конечно. Гномы хорошие рудокопы и лучшие ремесленники в этой игре. Поэтому очень богатые. А я как раз мечтаю здесь подзаработать.

— И куда тут идти? — спросил я незадачливого игрока.

— Конкретно здесь я не был, но обычно где-то в стороне должна быть дорожка или тропинка, ведущая к ближайшему поселению. Каждый раз при создании новых персонажей может выкинуть в любой начальной локации в этом мире.

— Ты не против прогуляться вместе? — осторожно спросил я.

— Давай, вместе всяко веселее. За одним расскажу тебе о своем печальном опыте, чтобы ты не наступал на мои грабли.

Отойдя чуть дальше от каменной плиты, мы обнаружили заветную тропку, которая вела через чарующий лес.

— Каким классом собираешься играть? — спросил Руфсус.

— Еще не определился, но возьму что-нибудь магическое.

— Случаем не псионик в реале?

— Увы нет, хотя было бы круто. — ответил я с глубоким вздохом.

— Обычно только у психоников получается хорошо играть за магические классы, другие предпочитают ближний бой или охотников. — Какую роль хочешь занимать в группе: танчить, наносить урон монстрам или поддержкой?

— А что сейчас цениться больше всего? Да и вообще, какие классы здесь имеются?

— Ничего особенного, почти также, как и во всех ролевых играх:

Паладины — прирожденные танки — имеют много жизни, лучшую броню, наносят средний урон. Способны находиться под ударами продолжительное время. По-простому — «консервные банки».

Воины и их вариации — наносят много урона, средняя жизнь, хорошая броня. Специализируется на ближнем бою. Мы зовем их «рубаками». Тоже могут танчить, если хорошо оденутся и возьмут в одну руку щит.

Есть охотники — эти ребята наносят большой урон по одной цели на расстоянии. Крутые снайперы и рэйнджеры. В ближнем бою очень слабы, так как не имеют много жизни и носят среднюю броню. Стараются использовать хитрости в виде ловушек и постоянно контролировать дистанцию, чтобы не подпустить никого близко к себе. Если такое чудо раздобудет себе пета — считай ты покойник.

Маги — эти ребята здесь просто ходячие ракетные установки. Самые сложные и универсальные классы в игре. У магов много вариаций: стихийные маги, шаманы, некроманты… Все маги имеют мало жизней, носят самую легкую броню, но имеют самый высокий урон как по одной цели, так и по площади. Тяжелые доспехи накладывают на них огромные штрафы на произнесение заклинаний, поэтому они не носят броню вообще, а только легкие типы одежды вроде легкой робы. Поэтому все называют их «тряпками». Пока они держатся на расстоянии — им нет равных, но в ближнем бою они умирают от пары ударов. Не советуется брать новичкам, если ты конечно не психоник в реале. Обычно у интересующихся хватает энтузиазма тянуть мага лишь до 20 уровня, далее детский сад заканчивается и начинается «мясо». Поэтому многие не выдерживают постоянных возрождений и пересоздают персонажа, предпочитая класс покрепче.

Еще есть ассасины — эти ребята буквально «шило в заднице». Специализируются на маскировке, незаметном подкрадывании и нанесении большого урона за короткий промежуток времени. Имеют мало жизней и носят среднюю броню. Лучшие воры и разведчики в игре. Могут стрелять из арбалетов или метать кинжалы, но до охотников им очень далеко.

Ну и традиционные классы поддержки — жрецы, друиды и менестрели — «хиллеры» и «бафферы». Эти ребята наносят мало урона, однако способны усилить, защитить и самое главное — исцелять других игроков. Жрецы лучшие целители в игре и они очень ценятся. Берутся нарасхват в любую группу, но и в случае смерти всех членов группы — все шишки валятся на них. Фактически пока у жреца есть манна, он бессмертный, потому что может постоянно лечить себя. Друиды здесь обычно становятся оборотнями, предпочитая ближний бой, но могут и подлечить соседа в случае большой нужды.

У новичков здесь любимое хобби — постоянно экспериментировать с созданием эдакого гибрида, чтобы все умел — быстро убивать, лечиться, носить лучшую броню и при этом всех нагибать с нажатием одной кнопки. Опыт показывает, что все это пустая трата времени, нервов и денег. Разработчики не зря усиленно следят за балансом между игроками. Если у тебя есть сильные стороны, то должны быть и слабые, а гибриды, которые умеют всего понемногу — это тупик и на высоких уровнях они уступают спецам, хотя на низких уровнях они показывают хорошие результаты во всем.

— Ты уже определился каким классом хотел бы играть? — поинтересовался я у Руфсуса.

— В идеале гномом паладином. Хочу быть «консервной банкой». — Как насчет тебя?

— А я в прошлой жизни был «консервной банкой», — ответил я. — Сейчас хочется попробовать какой-нибудь магический класс ну или жреца.

— Жрец прикольный. Я тоже в прошлой жизни был жрецом. В этой игре ты будешь желанным в любой группе, только сразу предупреждаю, можешь забыть о большом уроне и мечтах о том, чтобы всех нагибать. Но поверь мне, скучно тебе не будет. Да и класс очень «резиновый» — пока у жреца есть манна, он не умрет. Погибнуть ты сможешь только в двух случаях: или кто-то постарается парализовать тебя и убьет с одного или пары ударов, пока ты не опомнился — что провернуть не так и просто, или когда у тебя закончиться манна и ты не сможешь себя лечить — что сделать еще сложнее. Однако в этой игре есть возможность приручить питомца любому игроку не зависимо от класса. Если достанешь себе пета, который сможет выдавать хороший урон, то сможешь с легкостью проходить там, где любой другой ляжет…

Так, за душевными разговорами, мы незаметно подошли к краю поселения. Несмотря на сумерки, жизнь в поселке бурлила. Туда и сюда бегали десятки игроков. Все были похожи друг на друга словно родные братья и сестры. Но были и такие, которые

уже начинали выделяться из толпы какими-то особенностями. Кто-то стал повыше, кто-то ниже. Кто-то стал шире, кто-то уже. Чья-то кожа светлела, а чья-то темнела. Все игроки куда-то очень спешили. А этот парень нормальный, нужно к нему присмотреться. Может и сыграемся еще.

— Слушай, Руф. Куда тут сначала податься?

— Лучше сразу найди тренеров профессий и определись с классом. Дальше попроси у нпс какие-нибудь задания. Иногда старушки и дедули сами пристают к тебе, если ты пройдешь рядом, но в основном над квестовыми нпс едва заметное сияние. Все цвета радуги в зависимости от сложности и уникальности квеста. Но не думай, что все всегда на виду, при разговоре с персонажем можно получить и редкие скрытые квесты. Имей ввиду, что все задания в первой деревне типовые как в большинстве игр. Дальше — интереснее. Если попадется ситуативное задание — раскручивай персонажа по полной. Дальше сам разберешься.

— Руф, я тебе очень благодарю. Могу ли я внести тебя в список друзей?

— Не боись, кореш. Стучись по поводу и без повода если надо совет какой. Как говориться — Одна голова хорошо, а полторы лучше.

— Желаю тебе наконец-то стать богатым гномом. — махнул я на прощание.

Игрок деловито зашагал дальше по своим делам, а я остался в центре красивой площади в глубоких раздумьях. Руфсус был полностью прав, нужно сейчас же определяться с будущим классом, чтобы мудро распределить драгоценные очки навыков. Решив присесть у красивого фонтана, рядом с которым сидела масса игроков, увлеченно беседуя друг с другом, я решил разобраться с местным интерфейсом.

Имя игрока: Тиарон. Уровень 1
Раса: неизвестно, Класс: неизвестно
Жизни: 10/10, Мана: 10/10
Выносливость: 100 %
Телосложение: 0, Интеллект: 0, Сила: 0, Ловкость: 0, Харизма: 0, Удача: 0

—

Навыки: Мастерство: 0
Профессии: Не выбрано
Переносимый вес = 2.5 кг
Уровень погружения 100 %

Число свободных очков характеристик — 5 начальных + 10 бонусных. Итого: 15

И вот передо мной предстал извечный философский вопрос — во что вложить драгоценные очки характеристик? То, что я стану играть за магический класс это точно. А значит в любом случае будет нужно большое количество маны, как ресурс для заклинаний. Много маны не бывает, ее бывает мало или в самый раз. Выходит, что моя основная характеристика — это Интеллект. И она должна быть у меня на высоте, если я чего-то хочу добиться в этом мире.

Так… Сила влияет на количество урона в ближнем бою, а также на количество переносимого веса — для магического класса это последнее что нужно, однако барахлишко придется таскать. Никуда не деться.

Ловкость влияет на дистанционный урон и шанс уклонения от атаки. Практически бесполезно для магического класса и очень важно для охотников и ассасинов.

Телосложение — увеличение количества жизней на 10 ед. здоровья за одно очко, уменьшает расход выносливости во время бега или тяжелой работы, сопротивляемости к некоторым видам урона. Тоже обязательная характеристика, но для меня второстепенная. Выходит, сейчас мой персонаж дохлый слабак и ничего кроме ложки поднять не сможет. Вкладываю +2 очко в силу, с расчетом того, чтобы таскать хоть что-то в сумках. +1 в ловкость, чтобы попадать этой самой ложкой в рот и + 3 в Телосложение, чтобы не упасть лицом в грязь в первом же бою.

Описание параметра Харизмы гласит: «*Харизма определяет силу личности персонажа, его притягательность, способность убеждать и лидировать, а также физическую привлекательность и размер скидок у торговцев…*» — не плохо, для начала кину 1 балл.

И наконец Удача — «*этот параметр влияет на шанс нанести критический удар, слегка увеличивает шанс выпадения или создания редкой вещи. С некоторой вероятностью НПС могут предложить игроку уникальные задания*» — надо брать, вкладываю +3. Остальные 5 очков в Интеллект.

Желая вложить хотя бы одно очко характеристику Мастерство я получил отказ. *«Мастерство влияет на все специальности, определяет способность самостоятельно изучить тонкости профессий, позволяет создавать необычные вещи. С некоторой вероятностью вы можете самостоятельно изучить уникальный рецепт.»* Превосходный параметр, жизненно необходимый для всех мастеров качающие крафтовые профессии. Видимо я могу вкладывать очки характеристик только в основные параметры, а

дополнительные будут повышаться другим путем.

Характеристики могут повышаться несколькими способами. С каждым уровнем игрок получает по пять очков, которые он может вложить в любую из основных характеристик, повышая таким образом ее значение. При выполнении определенных действий идет прокачка той характеристики, которая была наиболее задействована. Например, нарубив много дров я могу повысить параметр Силы. Как только эта шкала заполняется до ста, Сила повышается на единицу, а сама шкала сбрасывается, чтобы опять продолжить свой рост. Таким образом, выполняя определенные действия, я могу дополнительно увеличивать свои характеристики. Выходит, что занятия спортом очень полезны, не только в реальном мире.

Всего лишь первый уровень, а я ощущал себя словно мне море по колено и горы по плечу. А все благодаря Бивню, надо будет сделать ему какой-то знак внимания, например, купить какую-то примочку. Иметь 10 дополнительных очков навыков на первых уровнях это приятный бонус. Посидев немного у красивого фонтана на главной площади деревеньки, я пошел искать приключения на свою голову.

Деревенька выглядела весьма уютно, в средневековом стиле, и буквально сияла чистотой. Такую можно было бы найти где-нибудь в Европе в период ренессанса. Все было гармонично и на своем месте. Глазу просто было не за что зацепиться. Основная масса игроков с поспешностью пробегала по узким улочкам идя куда-то по своим игровым делам. Некоторые, как и я, сидели смотря куда-то вдаль сквозь предметы. Я подозреваю, что такой глуповатый вид получается тогда, когда игрок разбирается с игровым интерфейсом, видным только ему.

На первых уровнях следует сесть и как можно старательнее изучить все свои возможности, разобраться с внутренним интерфейсом, изучить принцип накопления опыта и развития своего персонажа в данной игре. Те, кто делают необдуманные поступки — очень быстро жалеют о них. Обычно первые уровни в играх получаются достаточно быстро, и игроки вкладывают свободные очки характеристик в параметры, которые им кажутся очень нужными на данный момент, не задумываясь, что на высоких уровнях каждое глупо распределенное очко характеристик встанет им боком. Так что самое главное сейчас это мудрое стратегическое планирование в развитии своего персонажа.

Первое, что мне нужно сейчас сделать это найти учителей разных профессий. А что насчет денег? Заглянув в свой кошелек, я обнаружил там 5 маленьких медных монеток. В разных играх

игровая валюта оценивается по-разному, однако в «Источнике» курс шел 1:50 = 1 золотой приравнивался к 50 серебряным монеткам, 1 серебряная монетка приравнивалась к 50 медным. Интересным фактом было и то, что 1 золотой приравнивался к 1 юни-кредиту — валюте в нашем реальном мире. Гарантом курса и обмена выступал все тот же Единый Банк. Много это или мало судите сами. Если по статистике средний доход среднего работника в реале составляет около 2000 кредитов в месяц, а Безусловная Помощь лишь 1000 кредитов. Зарплата рабочего позволяет достойно жить и еще иметь неплохой счет в банке. В игре же, порой, сделки достигают десятков тысяч золотых, так что не удивительно, что многие игроки совмещают полезное с приятным — зарабатывают себе на удовольствия, играя в виртуальные игры. А в играх деньги были очень необходимы. Чтобы поддерживать игровую экономику, и игровая валюта вдруг не обесценилась, администрация игры всяческими возможными и не возможными способами старается выманивать из игроков золотишко. За все нужно платить. Чем чаще игрок тратится на покупку различных товаров, зелий, эликсиров, элементов экипировки и разных удобств — тем меньше золота у него остается. Администрация берет высокий налог с каждой сделки между игроками, тем самым регулируя местную экономику. Здесь все стоит денег и денег не малых.

Влившись в основной поток игроков, я вскоре вышел на улочку мастеров. Красивые вывески изображали мастерские различных профессий. Вот кирка, изображает горное дело, вот иголка с ниткой для тех, кто интересуется развитием Портняжного дела. Кем бы я хотел, собственно стать? Все качать смысла нет. Добывающие профессии нужно брать обязательно. Где бы я не был… руда и трава есть везде, и опыт показывает, что эти профессии приносят первый хороший доход новым игрокам во всех играх. Пошел ты в новую локацию выполнять задание, сорвал цветочков, пошел дальше, постучал киркой о горную породу — пришел в город и все это хорошо продал на аукционе. И задание выполнил, и навыки раскачал и денег красиво поднял.

А вот с крафтовыми профессиями все сложнее. На прокачку профессий обычно нужно очень много материала, особенно начальных уровней. Все дело в том, что при начальных навыках процент брака среди первых изделий очень велик. Чтобы что-то годное получилось нужно потратить огромное количество ресурсов. Чем выше навык профессии — тем больше шанс получить сначала просто не бракованное изделие, а затем и нормальную вещь. Далее, с развитием профессиональных навыков, повышается шанс создать необычные, редкие и даже

легендарные вещи на высших уровнях мастерства. Если с добывающими профессиями все ясно, то к взятию крафтовых профессий нужно подойти очень серьезно. В прошлой игре я играл паладином. Персонаж, которому нужны хорошая броня и хорошее оружие. Тогда я не задумываясь брал горное дело и кузню. Сам себе ковал доспехи и оружие, чинил броню и к тому же имел хороший заработок, продавая свои изделия и добытую руду.

Мне пришла хорошая идея — чтобы не ошибиться с выбором, мне нужно посмотреть на местный аукцион, чтобы прикинуть, во что следует вкладывать время и силы, а что просто недостойно моего внимания.

Остановив первого игрока, который пробегал рядом и спросив где тут аукцион, был отправлен далеко-далеко, в неопределенном направлении. Не удивительно, что кожа игрока имеет темный оттенок. Присмотревшись внимательнее к игрокам, которые имеют ярко светлый оттенок кожи, нашел красивую девушку, которая не спеша прохаживалась среди торговцев.

— Мисс Лилиандра, могу я задать вам вопрос? — вежливо поинтересовался я. Когда та повернулась, чтобы посмотреть кто обращается к ней, мне пришлось опустить глаза, так как проникновенного взгляда такой красавицы мне просто не выдержать. Не иначе все очки характеристик она вкладывает в харизму.

— Конечно можно, Тиарон. — Ответила красавица, при этом мило улыбнувшись.

— Я хотел бы найти аукцион, но видимо заблудился.

— Вернись вот по той улочке к главной площади, там сверни в торговый переулок и увидишь множество народа. Это и будет аукцион. — любезно объяснила девица. — А ты крепкий малый для первого уровня, надо заметить. Каким классом собираешься играть?

— Скорее всего буду играть жрецом, но еще не определился — неуверенно ответил я.

— Очень мудрое решение. Классов поддержки сейчас очень не хватает. Мой знакомый сначала пожалел, что стал качать менестреля, до момента пока не приручил своего первого питомца. А после того, как питомец окреп и стал наносить хороший урон — то стал каждый день твердить, как мудро он выбрал класс и как им доволен. Так что дерзай.

— Сердечно благодарю за хороший совет — ответил я и бодрым шагом пошел в сторону аукциона.

Как это понять? Опять мне расхваливают этот класс с советом как можно скорее приобрести питомца. Видимо многие игроки

испытывали трудности при игре за жреца и делятся своими советами, чтобы другие не совершали их ошибок.

Оказывается, достаточно просто быть рядом с аукционом, чтобы в игровом меню открылись панели просмотра лотов, их выкупа и выставление новых. Очень удобно, между прочим, не надо толпиться со всеми в куче, а можно сесть спокойно на травке и не спеша заниматься изучением. Потратив около часа на исследование всевозможных категорий товаров и их цен, я сделал для себя определенно решение — однозначно нужно брать профессию Ювелира, так как вещи увеличивающие различные параметры стоили в этой игре очень дорого. Для примера, самое простое колечко увеличивающий параметр Интеллекта +1 стоило около 1 золотого. И такие колечки разбирали на аукционе как горячие пирожки. Колечко +2 к параметрам стоило уже от 3 золотых и выше в зависимости от полезности параметра на нем. В игре «Источник» игрок мог носить на руках 4 кольца, 2 серьги, 1 ожерелье, 1 украшение в виде пирсинга и иметь 2 татуировки. Допустим, я уделю особое внимание горнодобывающей профессии, то в итоге смогу делать слитки из металла, просеивать руду на наличие драгоценных камней, обрабатывать их, делая украшения, а потом еще и зачаровывать их. Сам себе мастер-ломастер. Пусть этот процесс очень трудоемкий, зато очень благодарный. Вот тогда я и развернусь!

— Молодой человек! — прервала мои размышления старая бабушка? — Не будет ли у вас возможность помочь бедной старушке?

— Поможем чем можем, бабуш. — С энтузиазмом ответил я. — Что я могу для вас сделать?

— Стара я совсем стала, дров бы надо наколоть, да сил совсем нет. Вот ищу сильных молодцев, которые не откажутся помочь бедной бабушке. — У меня есть подозрения, что такие бабушки — это неотъемлемая часть любого мира в любой возможной вселенной. — Вот там топорик стоит рядом с поленницей.

Получено задание: «Дрова для бедной старушки»
Описание: Наколите старушке 20 дров.
Награда: + 10 опыта, +5 медных монет, +1 к репутации жителей поселок Мураши.

Быстро расправившись с дровами, получил 5 медных монеток и подумал, что награда «бедной» бабушки действительно бедновата, зато и времени потратил всего ничего. Надо же с чего-то начинать.

— Бабуш, как мне старосту найти? — поинтересовался я.

— Так на краю деревеньки домик приметный. — как только бабулька махнула куда-то в сторону, то на моей карте тут же отобразилось направление и с конечной точкой.

Если я не хочу почернеть и вырастить рога, зубы и когти в положенных и не положенных местах, то мне придется придерживаться как минимум доброжелательного поведения и быть любезным со всеми по поводу и без. К тому же, доброжелательность и внимательность по отношению к нпс увеличивает шанс получить скрытое, редкое или уникальное задание с хорошей наградой. Даже в играх людей приучают, что быть добрым это выгодно. Можно конечно придерживаться другой тактики — начать всем грубить, воровать и убивать. Есть те, кому по душе такой игровой стиль. Отыгрывать темного персонажа, наверное, имеет свою прелесть. Очень многие выбирают такой стиль игры, и их можно понять, ведь в реальной жизни антисоциальное поведение может стоить всего, даже жизни. А в игре никто не раскроет твою настоящую личность и не постучит в дверь твоего дома в реале, предъявляя претензии за украденную фамильную статуэтку или зарезанного в подворотне неудачника. Здесь ты отыгрываешь роль плохого парня и определенно, у такого стиля игры есть свои «печенюшки». Зачем махать топором, когда можно обокрасть бабушку? Темная сторона силы искушает лишь слабых духом, джедай. Не стоит искать легких путей!

Подойдя еще раз на улочку мастеров, я стал искать глазами учителя Горного дела. Ничуть не удивился тому, что учитель является гномом. Гномы — это раса, которая имеет хорошие бонусы к горному делу, кузнечному делу и торговле, а о скупости гномьего народа ходят легенды.

— Уважаемый мастер, я бы хотел научиться горному делу. Сколько это будет стоить?

— Неумирающий? Один серебряный. В эту сумму входит самая простая кирка новичка. — почти на автомате произнес гном заученную фразу. Не высокий человечек по своим габаритам напоминал кубик. Длинная, ухоженная борода спадала почти до земли, густые рыжие брови подчеркивали решительный и деловой взгляд. Торговаться с такой харизматичной личностью просто бесполезная трата времени.

— Дорого, однако… — ответил я.

— Что ж вы бедные да жалостливые такие? Разве я состою гильдии Добрых Услуг? Сходи вот к старосте деревеньки, возьми у него заданий и как денежки появляться то смело приходи, тут и договоримся.

Кто-то так бы и поступил, но бедным я не был. Какой смысл

иметь приличный банковский счет в реале и быть попрошайкой в виртуальном? Вот и начинается вытягивание денег из игроков, подумал я, и сделал запрос на первый перевод со своего реально счета на игровой. Гулять так гулять… 10 золотых приятно упало в мой кошелек. Очень надеюсь, что этого мне хватит с лихвой на первое время, до того момента, пока я не начну зарабатывать уже своими руками. Чувствуя себя нереальным богачом, я тут же посетил всех нужных мне мастеров. Благо, что все они находились недалеко друг от друга.

В итоге я потратил 4 серебряных монетки и приобрел профессии: Горное дело, Травничество, Ювелирное дело, Зачарование и сумку на 25 слотов за 3 золотых.

Как я и ожидал, с ювелирным делом было не все так радужно. Все дело в том, что когда я увидел, сколько стоят рецепты, то просто ахнул. Если самые первые стоили по 10 серебряных, то цена каждого следующего уровня изделий увеличивался в десятки раз. К тому же, пока стабильно будут получаться действительно годные изделия, необходимо будет потратить не меньше сотни килограммов руды. Чувствует мое сердце, руду придется докупать в любом случае, потому что на прокачку умения сам себя не обеспечишь. Именно такие условия дают возможность новичкам иметь не плохой заработок с самого начала игры, просто собирая начальные ресурсы и продавая их тем, кто хочет научиться создавать предметы.

С Зачарованием было все проще и в тоже время сложнее. Рецептов в этой профессии как таковых нет. Изучение новых зачарований осуществлялось за счет хитрых головоломок. Насколько я понял, каждое зачарование по сути представляло из себя мини игру из пространственной геометрии и энергетических цепей. Чтобы изучить новое зачарование, нужно решить задачку как размотать пространственный узор не замкнув энергетические цепи. Если задачка решалась правильно, предмет разрушался, и зачарование попадало в сборник известных мне умений. Если совершалась ошибка, то предмет просто превращался в пыль в твоих руках. Представляю, как сдают нервы игроков, которые своими собственными руками уничтожили дорогостоящий предмет просто так. Походу дела, такая же участь скоро ждет и меня. К счастью, чтобы наложить чары на предмет, рисовать пространственный узор не придется, и то слава Богу. Однако некоторые, особо сложные зачарования, будут требовать какие-то дополнительные ингредиенты. Мастер объяснил мне, что самые простые чары служат только для того, чтобы понять принцип мини игры, но чем выше и сложнее зачарование, тем сложнее задачка и меньше времени на ее решение.

Высокий интеллект будет напрямую влиять на облегчение задачек и силу наложенного зачарования. Вот уж где действительно был нужен высокий интеллект в буквальном смысле. Высокая сила, например, играла таким же бонусом к кузнечному мастерству, а ловкость к ювелирному или портняжному делу. По словам Руфсуса, магов в игре не так много, благодаря тому, что это очень сложный и специфический класс, ибо фаерболлом по движущейся цели еще надо попасть, промахнулся — умирай. Поэтому Зачарование в этом мире достаточно редкая профессия, ибо носителей выдающегося интеллекта встретить можно было не так часто. Благо, что других достойных профессий, приносящий хороший доход игроку на любой вкус и цвет. К счастью, по пространственной геометрии я получил высший балл в университете, но вот как быть с энергетическими цепями я пока не знал. Посмотрим… может быть не так все и страшно, и на крайний случай почитаю информацию на форумах или изучу основы энергосетей и попрактикуюсь в реале.

По сути можно вообще не заморачиваться со всякими профессиями и просто играть в свое удовольствие. Ходить выполнять задания, убивать монстров, получать награды за них. Но это не мой путь. В реале я привык работать руками и головой, что-то творить и получать за это хорошее вознаграждение. Так что качать профессии мне по душе.

Также есть вариант встать на скользкую дорожку разбоя. Дело в том, при убийстве игрока есть шанс, что любая вещь, находящаяся у него может выпасть и стать твоим достоянием. Шанс выпадения вещей регулируется очками кармы. При светлой карме из тебя практически ничего не падает, при темной — падает очень много или даже все. Некоторые вещи являются уникальными и их попросту невозможно ни украсть, ни выбить из игрока. Они привязаны к твоей душе, но такие вещи очень редкие. А чтобы пресекать «гоп-стоп» на дорогах мира, администрация ввела санкции против игроков — понижение кармы, понижение репутаций с фракциями и увеличенный шанс выпада всех вещей, одетых и хранящихся в сумке в случае смерти незадачливого разбойника. То есть напав на игрока, ты должен понимать, что в случае проигрыша с тебя может выпасть половина или все твои вещи. Поэтому ПКашеры[5] редко ходят по одиночке, чтобы наверняка остаться в выигрыше и нападают только на тех, кто им по зубам. Но и игроки не носят при себе все, что только можно.

Сняв комнату в любом трактире мира, игрок попадает в свою межпространственную комнату, в которой он можешь хранить

любые вещи, боевые трофеи, бриллианты и прочую дребедень. За дополнительную плату комнату можно увеличить и обставить различной мебелью. Плата за свои апартаменты, списывается с кошелька игрока каждую неделю и чем выше твой уровень, тем выше плата. На первом уровне персональный уголок обойдется игроку всего в несколько медяков, а уже на 100 уровне в десятки золотых.

Итак, нужные профессии я успешно изучил, осталось дело за малым — найти классового тренера и выучить первые боевые заклинания, чтобы выколачивать пыль из местных монстров. Найдя на улице человека, который внешне был похож на благородного мага или жреца, я спросил его как мне найти своего тренера. Маг любезно согласился проводить меня до нужного места.

Найдя красивый домик, утопающий в зелени, я постучал в деревянную дверь. Некоторое время спустя послышалось глухое сварливое бормотание человека, которого разбудили среди ночи.

— Кто там шляется на ночь глядя и не дает покоя людям?

— Свои — не удержался я от шутливого ответа.

— Свои сейчас дома спят, а шастают по ночам только чужие. — было произнесено с еще большим недовольством.

— Мастер, я просто не могу уснуть, пока не сделаю на ночь глядя хороший поступок, а для этого мне нужна помощь такого мудреца как вы. — с иронией ответил я.

Дверь заскрипела, и я увидел на пороге седого горбатого дедушку лет под сто, не меньше. Мне сразу стало неловко, что я заставил такого пожилого старца встать с кровати из-за какой-то мелочи.

— Так чем я могу помочь такому непоседливому доброму молодцу? — в простоте спросил меня седой старец, одетый в одну льняную рубаху с огромным рубиновым амулетом.

— Хочу людям помогать, болезни исцелять, детей благословлять и темные силы гнать. — выдал я на одном дыхании. — только научить меня надобно. Желание есть, а знаний не хватает.

— Похвально, похвально… Редко ко мне заходят гости в последнее время. Все хотят воевать больше, сея ужас и смерть. Борцуны несчастные. Мало кто желает протянуть руку помощи нуждающимся и поддержать малодушного. Все только о своих проблемах пекутся. Что же… Научу я тебя нашим премудростям. Как такого пылкого молодца не научить? Так что станешь ты сильным целителем, способным и злодея прогнать, и людям помочь, и нечисть упокоить.

Поздравляем, вы выбрали класс жрец.

Описание: Жрецы могут задействовать мощную целительную магию, чтобы спасти себя и своих спутников. Им подвластны и атакующие заклинания, но физическая слабость и отсутствие прочных доспехов заставляют жрецов бояться сближения с противником.

После непродолжительного диалога с учителем навыков я изучил базовые заклинания жреца:

«Щит Веры» 1 уровня.

Описание: Энергетический щит окружает живой объект. Защищает от магических и физических атак сроком на 5 минут.

«Придание сил» 1 уровня.

Описание: Увеличивает основные характеристики персонажа на 10 %. Срок действия усиления — 30 минут.

«Малое исцеление» 1 уровня.

Описание: Восстанавливает 20 (+ сила заклинания) единиц здоровья союзнику.

«Кара» 1 уровня.

Описание: Карает противника нанося 20 (+ сила заклинания) единиц урона от силы света. 100 % шанс нанести критический урон нежити и демонам.

Насколько я понял со слов старика, все заклинания делятся на 2 типа: первые — которые ты изучаешь у тренера — эволюционируют сами. Чем чаще ты их применяешь, тем сильнее они со временем становятся. И вторые — те, которые нужно учить и развивать только через особые свитки не привязанные к классу. Процесс изучения заклинания из свитка, точно такой же как при изучении нового зачарования. Одна попытка — один свиток. Выучил или нет — зависит только от тебя. Вот оно что… Таким образом можно выучить навык другого, родственного тебе класса. Не трудно догадаться, что свитки с заклинаниями очень редкие и невероятно дорогие. Я слышал, что в других играх существует профессия, которая позволяет создавать или копировать свитки с заклинаниями самому. Надо поинтересоваться, есть ли что-то похожее в «Источнике».

— Не выручишь ли старика, богатырь? — умоляющим голосом произнес наставник. — Сегодня днем пошла моя внучка в лес по ягоды, на полянку добрую, да так и не вернулась до сих пор. Стар я совсем стал, тяжело мне далеко ходить. Сходи

пожалуйста на ту полянку и посмотри нет ли следов моей внученьки. Страшно мне за нее, не случилось ли беды?

Предлагается задание: «Спасение внучки».

Описание: Найти внучку старца. Убить 4 волка. Класс задания: обычное

Награда за выполнение: + 50 опыта, + к 1 репутации деревня Мураши. Деньги: + 1 серебряный, Предмет: «Потёртый плащ жреца». Класс предмета: обычный, Интеллект +1, Время выполнения: 12 часов

Принять да/нет?

Вот и отлично, не пришлось даже идти к старосте, чтобы получить первое задание. За одним и проверим чего я стою в бою. Покопавшись немного в интерфейсе, я вывел на переднюю панель слоты быстрого доступа и перенес в них иконки известных заклинаний, которые должны активироваться лишь одним моим усилием воли. На мини карте сразу же появилась точка и примерный маршрут до предполагаемой цели. А уже на глобальной карте отразились места которые я уже посещал. Все остальное пространство было буквально покрыто «тьмой неведения».

Идти ночью в лес к волкам? Да сейчас… размечтались. Я хоть и не трус, но реалистичность мира, полное погружение и темное время суток являются слабыми мотиваторами для ночных приключений. На местных часах показывало 7 часов ночи. Странно, посмотрев на часы я обнаружил, что в местных сутках не 24 часа, а целых 36. Ничего себе, позже разберёмся. У меня в запасе есть 12 часов, чтобы выполнить это задание. Так, надо бы выйти в реал и как следует поспать. И чуть не забыл, до выхода нужно снять номер в таверне, в котором я могу оставить свои пожитки.

— Не бойся, старче, поищу я твою внучку, а пока иди отдохни. — Успокоил я старика. И зашагал в сторону местной таверны.

Таверну я нашел сразу же, рядом с центральной площадью. Найти было легко — большой уютный деревенский домик с красивой вывеской, рядом с которым находилось множество игроков. Зайдя внутрь я ничуть не удивился, что народу внутри больше чем снаружи. Десятки игроков так похожих друг на друга общались, кричали, смеялись, яростно махали руками, рассказывая о своих подвигах. В уголке бард играл приятную мелодию. Очень соблазнительные запахи так и манили попробовать местную стряпню. Подойдя к стойке бара, я

обратился хозяину.

— Любезный, я хотел бы снять комнату в вашем трактире. Сколько это удовольствие будет мне стоить?

— Еще один новичок? Конечно можно, вот держи ключ от комнаты. Она будет стоить тебе 10 медяков в сутки. Оплата принимается на 7 дней вперед. Только не забудь, что с ростом твоего уровня, оплата будет увеличиваться соответственно. Также хочу напомнить вам, бессмертным, чтобы вы не забывали регулярно питаться, иначе вскоре вы ослабеете настолько, что не сможете ходить, а только ползать на коленях. Сами забываете покупать еду, а потом приползаете сюда на коленях грязными и оборванными, крича непристойности и распугивая посетителей.

— Благодарю за мудрый совет, уважаемый… — я присмотрелся и над головой хозяина высветилось имя Бьерн — … уважаемый Бьерн. А могу ли я сам научиться готовить?

— Запросто, сейчас научим.

> **Открыта новая специальность: Кулинария.**
>
> **Описание: Чем выше уровень Кулинарии, тем более вкусную и качественную пищу вы умеете готовить. Пища не только дает вам сытость, но и накладывает временные усиления.**

С этими словами хозяин достал из-под стола «простую походную сковороду» и объяснил как жарить мясо, чтобы оно не подгорело. Отлично, теперь мне не страшен дальний поход. Где бы я не оказался — смерть от голода мне не должна грозить. Отдав необходимые деньги за новую специальность и аренду комнаты, я еще раз поблагодарил хозяина таверны и направился вверх, чтобы осмотреть свои скромные апартаменты и припрятать там золотишко, ибо убьют или лихой вор подрежет и прощай мои кровные.

Комната оказалось действительно скромной и девственно чистой… одни голые стены. Лишь над потолком сиял яркий светильник. Все это вызывало очень удручающий вид, словно я нахожусь в бункере. Вот на чем администрация делает хорошие деньги… Потому что при виде этой спартанской простоты первая мысль, которая должна появиться у нормального человека — преобразить это непотребство во что-то более уютное.

> **Внимание. Вам доступно меню модификации вашего помещения. Желаете изучить список возможных вариантов? Да/Нет?**

Молодцы разработчики, сначала подождали пару минут,

чтобы пациент дошел до кондиции, осознав, как уныло выглядит родной уголок, а потом сразу же предлагают меню, чтобы содрать денег за комфорт. Аплодирую стоя.

— Конечно желаю, барыги! — Ответил я и просмотрев список — схватился за свой кошелек. Цены очень кусались. Самые простые вещи начинались с 1 золотого и заканчивались сотнями. Наименований были тысячи на любой вкус и кошелек. Я решил прикупить только самое необходимое и заказал простенький столик и стульчик, несколько шкафов с коробками для разного хлама, небольшую кроватку и несчастное окно на улицу, чтобы у меня не развилась боязнь замкнутого пространства. На все я потратил 5 золотых, ладно хоть это разовые покупки и на недельное содержание комнаты это не сказывается.

Так как личные апартаменты игрока были доступны только владельцу и администрации, то привести сюда кого-либо было невозможным. Соответственно, окно на улицу имело чисто декоративный элемент и проникнуть ко мне снаружи никто не мог в принципе, как и я выйти наружу. При желании эту маленькую комнату можно было бы превратить в пентхаус с бассейном, пальмами, экзотичными животными и рабами. Конечно это будет стоить огромную сумму в золотом эквиваленте, но всяко дешевле чем в реально мире. Уже для миллионов людей по всему миру, виртуальные компьютерные игры стали вторым домом. Здесь люди живут, работают, отдыхают и проводят времени намного больше чем в реальном. По сети ходят страшилки, что тот, кто умер в реальном мире, во время игры, имеет шанс навсегда остаться пленником виртуального мира. Как-то это весьма сомнительно, хотя если это правда, то информация о «призраках» тщательно скрывается, ибо для «Потерявшихся» это уже не игра, а жизнь. Положив свое тельце на кровать, я нажал кнопку выхода.

8 глава. Первые задания

Сняв обруч, первым делом я посмотрел на часы — час ночи. Собравшись пойти на боковую, я с удивлением отмечаю про себя, что чувствую себя весьма бодренько и спать совсем не хотелось. И тут я полностью осознал, что чувствую себя так, словно только что как следует выспался. Что-то тут не так… ведь я, собственно, не читал никаких инструкций и ничего не знаю про это устройство и о различных побочных эффектах, которые могут возникнуть при его применении.

Найдя в коробке буклетик и быстро пролистав его, нашел нужный раздел который гласил: «*Для достижения более глубоко погружения и получения эффекта сверх реализма, была разработана новая технология, которая позволяет вводить мозг в состояние быстрого и медленно сна и чередовать их. Устройство обеспечивает полноценный сон, но вместо произвольного сновидения, пользователь находится в квантовом пространстве сети и взаимодействует с окружающей средой, столько времени, сколько ему необходимо. Просим вас незлоупотреблять…*» Вот это сюрприз! Контролируемое сновидение! Человек спит треть своей жизни, а сейчас выходит, что время на сон можно провести с приятной пользой. Это объясняет почему ночью так много игроков находиться в игре. Ай да ученые, ай да молодцы… Этот девайс определенно стоит своих немалых денег.

Ева напомнила, что у меня есть несколько пропущенных сообщений. Одно от Лиз, другое от Стива и еще от семи разных компаний, которые хотели бы поручить мне воспитание своих искинов. Вот уж действительно хорошо, когда работа ищет тебя, а не ты ее. Увы, сейчас я решил побаловать себя долгожданным отпуском и не думать о новых проектах. А что, если сейчас купить для Лиз такой же виртуальный обруч и тряхнуть стариной побегав в виртуальном мире? Вдвоем веселее, однако. Как в прежние времена.

Сев на ковер, я попытался повторить прошлый урок, показанный мне Габриэлем. Так, освобождаем разум, чувствуем поток энергии окружающего пространства, забираем каплю энергии и формируем из нее огненный шарик. Потратив целый час, я не мог успокоиться. Мысли так и роились в моей голове, не давая возможности сосредоточиться. В голову лезли всякие глупости. Оставив это занятие, решил погулять по ночному городу и собраться с мыслями.

Потратив почти 3000 кредитов на виртуальный обруч для Лиз я вернулся домой. Сегодня у Лиз был выходной, и я пригласил ее

к себе, чтобы совместно провести время. Когда она была рядом, во мне просыпалось желание позаботиться о ней. Хотелось обнять ее и никогда не отпускать. Ее живой темперамент окрашивал мою жизнь в яркие тона и мне хотелось жить. Я знаю ее уже почти 7 лет. Мы познакомились с ней через онлайновую игру и потом часто встречались в университете. Ходили в кафе, виртуальные кинотеатры, посещали спортивные игры, вместе делали покупки. К ее увлечению боевыми искусствами я старался относиться уважительно. Мало ли у кого какие экзотические тараканы в голове, я хотел сказать хобби. К счастью я никогда не видел, на что она способна в реале, но в Вирте она была хороша и легко справлялась с несколькими соперниками.

Изначально квантовая сеть была разработана учеными для военных перед самой войной. Оказалось, это не просто супер зашифрованный канал связи, но и возможность создавать виртуальные пространства для обмена информацией. Когда война закончилась, многие компаний стали использовать ее для своих нужд. Затем доступ к такой сети получили простые пользователи и начался «Бум». Кто-то называет эту сеть Интернет-2, кто-то Квантовым Пространством. Но все единодушно соглашались, что Вирт очень удобен и открывает массу возможностей. За архитектуру сети выбрали тот же принцип, что используется в реально мире: регион-город-улица-дом-комната. Каждый человек мог создать свой виртуальный дом и разместить в комнатах свою информацию. Хозяин мог разрешить доступ остальным в любую комнату или закрыть ее от посторонних. Объем размещенной информации в комнате не имел никаких ограничений — в этом и была прелесть сети, безграничные экзабайты информации не хранились ни на одном реальном носителе в мире. Загруженная однажды информация, словно сохранялась где-то там. Ни один ученый так точно не знает, что такое это квантовое пространство, но как им пользоваться, знает даже 5 летний ребенок.

Компании же имеют больше возможностей по сравнению с обычным пользователем и могут создавать свои представительства в любом регионе сети. С помощью особых инструментов они могут менять свои виртуальные помещения как им только заблагорассудиться. По началу доступ в сеть осуществлялся с помощью громоздких виртуальных шлемов и кибер перчаток. Чуть позже были придуманы специальные капсулы, в которых человек мог находиться в Вирте весьма продолжительное время. Ходят слухи, что Служба Безопасности пыталась создать что-то вроде квантовой тюрьмы, но открытой информации об этом весьма мало. Либо у них ничего не получилось, либо эти проекты очень засекречены.

Но все изменилось, когда некоторые предприимчивые компании стали делать первые развлечения в сети — места безумных виртуальных тусовок и псевдо-реалистичные онлайновые игры с частичным погружением. После того, что люди научились вытворять в сети, реальным мир многим казался серым и скучным местом. Сейчас трудно представить каким был бы этот мир без Вирта.

Моя лисичка работает программистом-дизайнером Вирта в одной крупной компании. Она создает виртуальные дома на любой вкус и продает их другим людям или компаниям. Я видел некоторые ее проекты и был впечатлен: сказочные домики, шикарные особняки, средневековые замки, царские шатры, сараи под старину, а также всевозможные сооружения всех конфигураций — во истину сеть давала возможность любому дизайнеру творить и ничем не сдерживать свою фантазию. Все упиралось только в разработку новых инструментов и чувство прекрасного.

За такими размышлениями меня застал звонок в дверь. Ева любезно сообщила, что пришла Лиз.

— Как дела у отдыхающих? — искренне поинтересовалась Лиз.

— Сильно. Пощупал я этот обруч на досуге. Оказывается, занятный девайс…

Исполненный энтузиазма, я решил рассказать о своих незатейливых приключениях в «Источнике». В красках я расписал новые ощущения от действительно полного погружения и моих первых часах в игре. Особенно четко я подметил свое открытие насчет плодотворного сна. Как и ожидалось, Лиз была вне себя от радости. Еще бы… сейчас она сможет выполнять работу во время отдыха, а свободное время днем тратить по своему усмотрению. Да тут кто угодно броситься в пляс.

Торжественно подарив Лизке новый виртуальный обруч в качестве подарка к скорому дню рождения, тут же был повержен на лопатки и покрыт сотней благодарностей. Она обещала, что попробует шлем сегодня же ночью, хотя, к сожалению, не сможет присоединиться ко мне в игре, потому что сроки поджимают с дорогостоящим проектом для одной крупной компании. После окончания контракта, она сможет позволить себе взять маленький отпуск.

У Лиз была уникальная черта, которая выделяла ее среди других особ женского пола — она обладала чувством меры, своеобразной тактичностью. Чувствовала, когда нужно остановиться и придержать свои эмоции, а когда наоборот стоит все выплеснуть и пошалить. Я полагаю, что тяжелое детство и

самоконтроль, развитый в боевых искусствах, качественно повлияли на зрелость ее личности. В отличие от глуповатых и взбалмошных особ, которые постоянно капризничают и думают только о себе любимых, Лизка знала себе цену.

Сводив Лиз в ресторан, я проводил ее до дома. Она жила со своей мамой, младшей сестренкой и маленьким зоопарком. Как и многие девушки, Лиз питала слабость к разного рода няшным пушистикам. Все ее животные были роботами, абсолютно не отличимыми от настоящих животных. Полная модель поведения существа, уникальный характер, не надо кормить, не надо лечить, не надо заботиться о необходимом выгуливании и сборе какашек на улице. Наконец не стоит печалиться, что член семьи внезапно убежит или погибнет — починил, зарядил и он как новенький садиться к тебе на колени, требуя внимания. Это были именно программируемые куклы, так что их разум было легко скопировать, сохранить или даже настроить характер по своему усмотрению. Также их можно было усовершенствовать, чтобы они делали полезную работу по дому, по крайней мере с приборкой они справляются на отлично. Синтетические питомцы имеют одни плюсы по сравнению со своими живыми собратьями, но с одним очевидным недостатком — все они являлись бездушными куклами. Многие люди, еще старались держать живых питомцев, хотя с каждым годом таковых становилось все меньше и меньше. Синтетическая жизнь постепенно вытесняла органическую.

Вспомнив, что время до окончания квеста поджимает, я пришел домой, сделал все необходимые дела и одел виртуальный обруч. Минута на синхронизацию и я провалился в таинственную темноту. Снова почувствовав себя в теле, я открыл глаза и сел на кровать.

Днем деревенька была чуть менее оживленной. Кое где из труб шел дымок, пахло свежим хлебом. Вдалеке раздавался глухой стук топора, и звонкий ритм нескольких молоточков, шедших со стороны местной кузни. Сдается мне, что бедная бабушка и местный кузнец нашли новые наивные жертвы. Торговцы зазывали прохожих разными прелестями. Все эти шумы и крики создавали музыку местной суеты.

Выйдя через главные ворота, я бодро зашагал по дорожке в направлении нужного места. Пройдя рядом с оживленной полянкой, где десятки низкоуровневых игроков гоняли каких-то маленьких шустрых существ, внешне похожих на зайчиков, я едва не соблазнился чтобы присоединиться к ним. Чем дальше я шел, тем лес становился все выше и мрачнее. Что-то мне вдруг резко захотелось погонять зайчат в веселой компании. Высокие густые деревья стояли близко друг к другу, очень напоминая забор,

ограждая лес от непрошенных гостей. Пройдя еще какое-то время, я вспомнил что неплохо было бы надеть на себя магический «Щит веры», главное не забывать обновлять его каждые пять минут. С ним всяко спокойнее. Сверив свой путь с миникартой и убедившись, что я иду в нужном мне направлении, сошел с проселочной дорожки и пошел по тропинке прямо в лес.

Стрелочка уверенно вела меня по нужной тропинке, за что я ей был очень благодарен, ибо потеряться здесь это последнее чего бы я сейчас хотел. Лес буквально кишел разной живностью, просто сказка для охотника. Такого в реальном мире мы уже никогда не увидим, благодаря последствиям Ядерной войны.

Выйдя на заветную полянку, я увидел следующую картину. Четыре волка окружили большое дерево, похожее на дуб, и нарезают вокруг него круги, изредка посматривая куда-то вверх. Сосредоточив свое внимание на одном волке, тут же всплыла подсказка «Серый волк. 1 уровень». Три волка выглядели одинаково, а вот один из них выглядел чуть более упитанным. Система подсказала, что у толстячка уже второй уровень. Очень надеюсь, что хлопот с ними не возникнет, так как все это выглядело больше как учебный бой. Тихонечко присев, я стал осторожно подкрадываться на расстояние удара заклинанием «Кара».

Открыта новая специальность: Маскировка.

Описание: Данный навык позволяет вам скрываться от врага и как можно дольше оставаться незамеченным.

Меня чуть не хватил сердечный удар от внезапного оповещения системой. Надо будет отключить это безобразие или в следующий раз у меня точно будет инфаркт миокарда.

Такс, сейчас научимся пользоваться заклинаниями. Вытянув вперед собой правую руку, я подумал о заклинании «Кара». В руке тут же проявился искрящийся комочек света. Щекотный какой… По направлению вытянутой руки появилась крупная красная точка идентичная размеру шарика в моей руке. Попробовал поводить рукой прицеливаясь в разные предметы: деревья, камни и т. д. Немножко освоившись я направил красное пятно, которое очень напоминало пучок лазерного света, на одного из волков. Разжав ладонь, пучок энергии устремился к своей жертве с едва уловимой скоростью. Визг животного оповестил меня о попадании. Вроде ничего сложного: выбрал заклинание, прицелился, разжал ладонь.

Секунда на кастование заклинания и еще один удар, после которого животное навсегда осталось лежать в траве.

Опыт: +30 единиц (100/400).

Ушло мгновение, чтобы волки осознали в чем дело и бросились в мою сторону. Они бежали прямо на меня и прицелиться по ним не составило труда. Я успел убить еще одну тварь, но два других хищника сумели достичь меня, наткнувшись на магический щит.

Внезапная боль в ноге пронзила мой разум. Не смертельно, но очень больно. Словно как следует ткнули шокером. Боль появлялась только в момент самого удара, далее она исчезает так же быстро, как и появляется. Настоящая шоковая терапия.

Разрядив в морду волка еще два заряда, я остались с Вожаком один на один. Бросок матёрого волка мне в лицо не получился. Инстинктивно я подставил левую руку, блокируя страшные челюсти. Волк повис на левой руке и в этот момент страшная боль почти парализовала меня. Действительно очень напоминая сильный электрический разряд. Пользуясь моментом, я нанес телу волка еще три удара, практически в упор.

Опыт: +40 единиц (140/400).

Немного придя в себя, я решил отключить логи боя. Оставив только нанесенный урон, количество жизней противника и критический урон. Отныне вся информация будет визуально отображаться прямо над противником в виде выскакивающих циферок нанесенного мною урона и полоски жизней. Во время боя всплывающие предупреждения сильно отвлекают на себя внимание, закрывают обзор и мешают сосредоточению, а так будет очень удобно. Хотя конечно жаль, что нарушается реалистичность мира, однако людям с вживленными имплантатами и техно-линзами к дополнительной цифровой реальности не привыкать. Удобство — залог успеха.

Прикоснувшись к тушке волка, та мгновенно впиталась в землю, оставив после себя скелет и два клыка с глазом. Немного брезгуя я положил трофеи в сумку, постоянно напоминая себе, что это не настоящие органы животных, а виртуальные. Одинаковые предметы складывались в один слот сумки, что было очень удобным. Единственное что учитывалось, это совокупный вес всех вещей, переносимый в сумке и количество разных предметов. Тоже самое произошло с остальными тушками. Моя сумка пополнилась 8 клыками, 3 глазами и одним кусочком волчатинки. Надо будет попробовать его пожарить. Есть я его брезговал, но навык то качать надо.

Вдруг с ветки дерева спрыгнула молодая особа по имени «Велиана», как услужливо подсказала мне система.

— Сердечно благодарю вас, храбрый воин. Если бы не вы, не знаю сколько бы еще мне сидеть на этом дереве. — Девушка выглядела очень усталой, но все же очень довольной внезапным спасением.

Вы выполнили задание «Спасение внучки»

Что-то в воздухе звякнуло и в моей сумке очутились «Потертый плащ жреца» + 1 Интеллект. И к моим 10 золотым добавилась 1 серебряная монетка. Я переместил иконку плаща из сумки на трехмерную проекцию своего персонажа в меню и в одно мгновение серый плащ оказался у меня за спиной. Даже не представляю, как это удобно в случае одевания тяжелой брони. Раз, и ты одетый, еще мгновение, и ты снова раздет. Эх, в реале бы так…

— Да, проходил тут случайно, травку собирал, вижу четыре здоровых волка нарезают круги вокруг большого дерева. Вот и решил сократить волчье население.

> — Не желаете ли проводить меня до дома? Что-то мне очень жутко сейчас добираться одной. — С надеждой в глазах обратилась ко мне девушка.
>
> **Предлагается задание: «Сопроводить персонажа Велиану до дома».**
>
> **Описание: Сопроводить Велиану до дома, защищая от любых неприятностей.**
>
> **Награда за выполнение: +50 опыта, +1 репутации деревня Мураши. Деньги: +1 серебряный Предмет: «старая Роба целителя», Класс предмета: обычный, Интеллект +1, Телосложение +1. Время выполнения: 2 часа**
>
> **Принять да/нет?**

Просто отличная роба, мне такая сейчас очень нужна, всяко лучше, чем эти позорные обноски что висят на мне. Наверное, лучше ходить голым, чем носить этот срам.

— Без проблем, Красная Шапочка, а ты не против, если я по пути пособираю травку? Просто старайся держаться поближе ко мне, чтобы не случилось какой беды.

— Что вы, абсолютно не против. — утвердительно сказала она. — Рядом с таким воином мне нечего бояться.

На поляне было очень много травы первых уровней, упускать такой шанс было бы как минимум глупо. Быстрыми перебежками я начал исследовать поляну и срывать все, что раскачивало навык травничества. Благо, что нужные цветы и травка при

внимательном осмотре начинала мерцать, привлекая к себе внимание. Видимо, чем сильнее будет навык травничества, тем на большем расстоянии я смогу замечать нужные мне растения.

Девушка молча следовала за мной, держась от меня на расстоянии в несколько шагов. «Кукла» и в виртуальном мире — «кукла». Способна отвечать на вопросы, но начинает разговор только тогда, когда в этом есть необходимость. Видимо следящий искин бережет драгоценные ресурсы, не желая их выделять для обработки моих сообщений. Ничего страшного, я уже привык.

Эх… единственное существо, с которым я мог поговорить по душам был искин высшего уровня, которому я дал имя Головастик. Он был для меня словно сынишка, которого у меня никогда не будет. Как же мне тебя не хватает. Где же ты сейчас? У этого искусственного интеллекта были нарушены алгоритмы построения новых нейронных связей. Получалось, что искин вел себя как умственно больной. Либо синтетический разум можно было считать бракованным и списать его, либо можно было попробовать исправить его мыслительные функции с большим риском. Компания осознавала риск, но все же дала мне шанс исправить дефект. Спустя пару месяцев упорного труда, мне таки удалось восстановить способности к логическому мышлению в синтетическом мозге, но в результате случайных стечений обстоятельств, этот искин начал проявлять зачатки способностей к творчеству, что делало его уникальным, по сравнению с остальными. Он был по-настоящему непредсказуем. Научился человеческому юмору и часто проявлял инициативу в наших беседах. Ему было интересно все… это была не просто способность анализировать мир, как у других искинов, а действительно искреннее желание все знать, как у человеческого ребенка. — Папа, а почему трава зеленая? Папа, а почему небо синее? Папа, а почему ты носишь одежду, а я нет? Папа, а у тебя тоже есть папа? — С Головастиком никогда не было скучно.

Обшарив полянку, я собрал приличное количество травы и увеличил навык сбора растений.

«Травничество: 3 — Ученик. До подмастерья 22 уровня».

Случайно получилось или нет, но только мы вышли на дорожку, как тут же из леса на нас выбежал Серый Волк 2 уровня, явно намереваясь закусить Красной Шапочкой. Так бы и произошло, не будь меня рядом. Серый даже не добежал до меня — тремя ударами я прикончил этого людоеда.

Кроме уже привычных вещей, на месте тела волка, обнаружились обычные «Сапоги бродяги». Не повезло, однако,

этому бродяге. Надеюсь он не будет против, если я поношу их пока, все-таки я отомстил за беднягу.

Подведем итоги — первый блин не закончился комом… видимо я не безнадежен в роли магического класса. Это уже радует. К тому же опытным путем разобрался с техникой боя. Желаемые заклинания способны заряжаться в обеих руках, давая массу тактических возможностей. Чем дольше заклинание заряжается в ладони, тем выше шанс критического удара. Если я не ошибаюсь, то максимальная зарядка возможна лишь на пять секунд, умножая базовый шанс крита пропорционально каждой секунде. Так мои 2,5 % теоретически будут способны за пять секунд вырасти до 12,5 % и так далее. Я уже понял, что когда на тебя с огромной скоростью мчится злобное существо, желая расправиться с тобой, то пять секунд кажутся вечностью, а если еще и промахнешься, то считай пропал. Посохи же наоборот, усиливают основные параметры совместно с силой заклинаний, но уже занимают обе руки.

Доведя несчастную собирательницу ягод до дома, я наконец-то получил честно заработанную робу и немного опыта.

Получен предмет: «старая Роба целителя», Класс предмета: обычный, Интеллект +1, Телосложение +1.

Роба на мне смотрелась гораздо солиднее, чем те тряпки, в которых я появился в этом мире. Еще не выглядел как джентльмен, но уже не был похож на нищего оборванца. Сейчас разумнее всего будет набрать квестов на убийства монстров и за одним поискать руду. А где найду, там и останусь покачать горное дело. Решено, надо идти к местному старосте.

Староста оказался крепкий мужик с прокачанной харизмой. Как я это понял? Да при его виде начинаешь подбирать каждое слово, чтобы ненароком не обидеть такого человека. Взгляд был проникновенный, словно видел тебя всего насквозь. В присутствии такого человека начинаешь чувствовать себя неловко.

— Значит монстров тебе подавай? — недоверчиво спросил меня староста.

— Уже пятерых отправил на тот свет. Руки так и чешутся творить добро направо и налево. — Попытался я заверить уважаемого человека в своей силе.

— Что-то ты выглядишь хлипковато? Не зашибли бы тебя случайно в первом бою — заботливо предупредил меня староста Брунс.

— Да я волков практически голыми руками порвал, а потом

глаза и зубы вырывал, чтобы другим волкам больше не повадно было тревожить добрых людей. — Сказав я с полной уверенностью в голосе, приправив свою речь твердой настойчивостью.

Получены улучшения параметров: Харизма +1

Вот это я выдал. Держите меня семеро. Видимо, если система признала твою речь убедительной, то идет раскачка параметра Харизма. Что ж, буду стараться.

— Есть у меня для таких пылких, как ты, одно особое задание. Не каждому встречному о нем рассказываю. В прошлом году на руднике нашем произошел обвал. Придавило в нем троих рудокопов. Вот только не ушли их души с покоем, а обратились в призраков и не дают никому работать. Пугают они всех своим воем и поделать с ними ничего не можем. Избавься от них любым способом, если ты действительно отвечаешь за свои слова.

Предлагается задание: «Беспокойные души».

Описание: Очистить рудник от призраков. Класс задания: редкое

Награда за выполнение: +700 опыта, +5 репутации деревня Мураши. Деньги: +2 золотых. Предмет: вариативно. Класс предмета: редкий. Время выполнения: 2 дня

Штраф за невыполнение: -10 к репутации деревня Мураши

Принять да/нет?

Джекпот… Рудник, монстры, опыт, редкий предмет. Беру всего и побольше, тут даже нечего думать. Хм, а что если призраки окажутся крепкими ребятами? На память приходят слова Руфсуса, «Пока у жреца есть мана — он почти бессмертный». А что если в бою она вдруг закончиться? Может быть запастись зельем маны на худой конец? Сказано — сделано, ищу нужного мне продавца.

Да это просто грабеж! Каждый пузырек с ярко-синим веществом стоит 10 серебряных! Деньги у меня есть, но очень жалко отдавать их вот так, при том, что у тебя куча травы, из которых эти зелья и делают. А может стоит попробовать сварить что-нить из этой самой травы? Вдруг получиться самому сделать заветное «Простое Зелье Маны»? Иду к учителю профессии Алхимия и отдаю 1 серебряную монету. Еще две отдаю за «Набор начинающего алхимика», который состоит из «перегонного куба» и «ступы алхимика», в которой размельчают все ингредиенты +

еще 1 серебряный за 25 пустых пузырьков. Трясущимися от жадности руками отдаю целый один золотой за «Рецепт простого зелья маны» и становлюсь в итоге учеником алхимика 1 уровня. Утешаю себя только тем, что это выгодное вложение и все скоро быстро окупиться.

Быстро найдя нужные цветы в своей сумке, тут же растолок их в ступе, превращая их в порошок. Далее бросив порошок в перегонный куб, доливаю немного водички, чтобы процесс пошел быстрее и все это дело ставлю кипятиться на огонь. Пятнадцать минут ожиданий и на выходе получаю 10 пузырьков маны ярко-голубого цвета.

«Алхимия: 2 — Ученик. До подмастерья 23 уровня.»

Закидываю их в слот быстрого доступа, чтобы в любой необходимый момент, только подумав, смог бы использовать их по назначению. Осторожно собрав свои пожитки, направился к выходу из деревни на поиски приключений.

9 глава. Источник силы

У входа в рудники меня ждал неприятный сюрприз. Приблизительно в радиусе ста метров от входа в рудник бродили десятки каких-то небольших существ, которые внешне были похожи на людей-крыс, вооруженных примитивными доспехами и оружием. При все этом существа выглядели довольно таки грозно. Система любезно подсказала, что средний уровень ратлингов был с 1 по 5. Вот тебе и призраки, вот тебе и руда, вот тебе и уважение жителей деревни. Одному тут делать нечего. Один я даже ко входу в пещеру не подойду, не говоря уже о том, чтобы попасть внутрь и убить там зловещих призраков. Надо срочно собирать группу.

Открыв окно локального чата, я увидел кучу сообщений, которая постепенно ползла вверх. Немножко почитав сообщения я убедился, что здесь я могу собрать группу. Через чат игроки общаются друг с другом, ругают друг друга, а также создают группы для прохождения сложных локаций.

— «Хиллер. Создаю группу на ратлингов» — отправил я текстовое сообщение в окно чата.

Тут же посыпались несколько предложений.

— «Зови. Я танк»

— «Зови, я дд»[6].

— «Пригашай, я ассасин 3 уровня» и т. д.

Я выбрал иконки четырех игроков и пригласил их к себе в группу. В итоге в мою группу попали: паладин, два воина и один ассасин. Распределение выпавших из монстров вещей, я поставил на автоматическое. В пылу боя не будет времени, чтобы разбираться с каждой мелочью. Что кому достанется по классу, то и будет. Остальные вещи распределяются между игроками случайным образом.

Через пять минут все ребята были в сборе. Почти все игроки были 2–3 уровня, только я еще был салага, ну ничего, сейчас это поправим. Кто-то напомнил, чтобы мы Сделали привязку наших воскрешений у большого камня недалеко от пещеры, так что если и погибнем, то бежать будет совсем близко.

— Так, нубье. Я танкую и вперед меня не забегать. — сказал коренастый парень, одетый в тяжелую броню. — Я иду первый и стараюсь вытаскивать тварей по одному. Если вдруг побегут двое или трое, бросайтесь на перехват и держитесь, пока я не подойду и не перехвачу монстров на себя. Во что бы то не стало, защищайте жреца. Ляжет он — ляжем мы. Всем все понятно?

Похоже все ребята бывалые и вопросов ни у кого не возникло.

— Жрец, бафнуть не забудь. — кто-то напомнил мне. Я наложил на всю группу бафф «Придание сил», который увеличил все основные параметры на игроков на 10 %, и паладин выставив щит, пошел впереди всех.

Первого крысолюда 3 уровня, обратившего на нас внимание, убили практически мгновенно. Четыре клинка это очень серьезный аргумент в споре «кто кого круче», крысолюды не дадут соврать. Интерфейс сразу же обратил внимание на получение опыта. Опыт за монстров делился между всеми поровну. Чем больше игроков в группе, тем меньше всем достанется, зато сильная группа может пускать монстров на фарш пачками.

Так постепенно мы продвигались вперед, убивая крыс, налетающих на нас по одному или по двое. Привыкнув к тому, что мы можем легко истреблять противника, все расслабились и стали шутить. Один воин, в горячке боя, сделал несколько неосторожных шагов и к двум монстрам с которыми мы бились, подбежало еще три. Первым же делом все бросились на меня, как на самую слабую цель.

— Вот, сука!!! Какой урод сагрил еще троих?

— Держим строй, не подпускаем крыс к жрецу. — Закричал паладин, подгоняя нас.

Каждый из ребят взял на себя по одному монстру. Мне приходилось стоять за их спинами и постоянно поддерживать в них жизнь. Один свободный крыс прорвался через воинов и напал на меня. Теперь мне пришлось дополнительно излечивать и себя самого. Мана начала моментально таять на глазах. Я понял, что несколько секунд и я больше не смогу произнести ни одного заклинания. Время словно замедлилось, и я принял моментальное решение — выпив два пузырька зелья маны и пополнив таким образом свой запас магии снова до 100 %, я накинул на себя «Щит Веры» и начал бить «Карой» своего соперника почти в упор. Пришлось нанести шесть ударов в его зубастую морду и один раз подлечить себя, пока не убил назойливого ратлинга-воина 3 уровня. Ассасину осталось почти на последний удар, когда я вовремя успел подлечить соседа. Одни из воинов добил своего крыса и бросился на помощь разбойнику. Вместе они разделались с противником за несколько ударов. Через несколько секунд и все ратлинги были мертвы.

— Все живы? — Спросил паладин Лекрой. — Я уже думал все, хана нам пришла. Но оказывается наш жрец с сюрпризом. Положил один на один своего монстра раньше, чем мы своих.

— Крепкий малый, — сказал Корки. — Голова есть и руки прямые. Будет норм хилом. С таким в рейд не западло идти.

— Поосторожней будьте, а то в следующий раз может так не повезти. — Вот в этом и заключается работа настоящего целителя в группе. Не просто поддерживать жизнь у танка и команды, становясь хил-ботом, а еще и вытащить всех с «того света», в случае чьей-либо ошибки, мгновенно принимая необходимые решения для спасения группы.

Во время зачистки крыс все взяли по 1 уровню, а я целых 2.

Новый уровень: 3 — У вас 6 нераспределенных единиц характеристик!

Вкладываю 2 в Телосложение и 4 в интеллект. Итого имеем:

Имя игрока: Тиарон, Уровень 3
Жизнь 60 / Мана 110

— Может пещерку почистим? — предложил я. — Там крысят должно быть гораздо меньше.

— А ты видел какие у них там уровни? С 5 по 7… Одна ошибка и от нас останется лишь массовое захоронение с подписью «братская могила неизвестным идиотам».

— Если что, то я помогу с уроном — попытался я убедить их. — Отдохнем и сможем идти дальше. За одним опыта и ценного лута поднимем.

— Я не против рискнуть — сказал танк. — Если будет совсем жарко, то сможем уйти. А опыт в пещере действительно будет капать бодрее.

— Костяк есть, значит идем. — Поддержал идею воин Локус.

Восстановив жизни и немного перекусив, мы собрались идти в глубь рудника. Шахта рудника выглядела давно заброшенной. Везде валялся мусор и брошенные инструменты. Повсюду висела огромная паутина, хотя маленьких ткачей заметно не было. Такая атмосфера располагала к очень жутким мыслям. Только я знал, что нас там ждет.

Разбойник зажег факел, и мы направились вдоль черного туннеля. Впереди мы услышали чьи-то шаги и стук. Благодаря эху мы могли слышать очень далеко и старались сами вести себя предельно тихо. Повернув за угол, мы наткнулись на четверых крысолюдов 5 уровня. Те еще не успели опомниться и взяться за оружие и щиты, как наша команда налетела на них и несколькими ударами отправили монстров на перерождение. Уже через час эти же самые крысы будут стоять здесь точно также, как ни в чем не бывало, не помня о своей смерти. Получив звуковое подтверждение о пополнении лута в наших сумках, мы пошли в глубь шахты. Пройдя еще пару сотен метров, неся смерть всему что шевелится, мы услышали ритмичное пение, весьма

напоминающее шаманское камлание.

— Ребята, стойте. — Есть мнение, что впереди нас ждет элита. Если мои опасения не напрасны, то нас может ждать группа высокоуровневых крысенышей вместе с шаманом.

— Плохо наше дело если впереди высокоуровневый шаман. — Сказал танк. — Он и дамажит страшно, и может усиливать группу, исцеляя их. С хорошим шаманом за спиной любая группа мобов становиться серьезным испытанием.

— Что будем делать? — спросил ассасин Корки.

— Предлагаю осторожно посмотреть. Если монстров немного, то есть шанс застать их врасплох и уменьшить их поголовье до момента, пока они поймут, что на них совершено нападение.

— Я за — согласился я. Посмотрев на миникарту, еще раз убедился, что цель моего задания находиться точно впереди.

— Корки, у тебя навык маскировки прокачан выше всех… сходи и разведай обстановку. — попросил Лекрой. Через мгновение ассасин словно надел плащ невидимку. Он просто исчез у нас на глазах. Лишь слабые отблески переливающегося света давали о себе знать, что кто-то находится рядом. Невидимку можно было заметить только в паре шагов от себя, а чуть дальше — просто без шансов.

Мы остались сидеть в полной темноте. Лишь далекое горловое шаманское пение, звук капели и дыхание соседей не давали заскучать. Когда только у меня появлялась свободная минутка, я тут же начинал исследовать мир, поражаясь насколько он реалистичен. Кто и каким образом так детально прорабатывал каждую мелочь? Постепенно тьма словно густела и постепенно удушая, начинала давить на голову. Просидев так минут пять, мы услышали спасительный шорох приближающихся шагов.

— Бу! — внезапно раздалось за нашими спинами.

— Иди пугай зелень, пугало несчастное… Что впереди? — спросил танк.

— Расклад такой. Впереди зал. Там шестеро воинов 6 уровня и один шаман 7 уровня. Трое воинов находятся прямо у входа в зал. Есть шанс быстро вынести последних. Они стоят к нам спинами и следят за шаманом. Если все сделать красиво, то останется лишь три воина и шаман. Если прист поможет нам немного с уроном, мы должны их сделать. Шансы примерно 50 на 50.

— Голосуем, — сказал Лекрой.

— За — сказал я даже не раздумывая.

— За — сказал ассасин.

— За — сказали воины почти хором.

— Решено. Значит идем вперед и по-тихому убираем троих

стражей. Дальше сосредотачиваем все силы на том, кого бью я. — Дал указание танк. — Пугало, у тебя есть что-нибудь против кастеров, чтобы сбивать им чтение заклинаний?

— Разумеется. Хороший пинок промеж ног — то что надо всем магам.

— Жесть… — прокомментировал я. — Тут точно забудешь про все на свете.

— Значит ты помогаешь нам расправиться с первыми тремя мобами. Потом уходишь в стелс и заходишь за спину шаману. Он должен будет бросить все свое внимание на поддержку своих бойцов. Как только увидишь, что шаман начал кастовать что-то очень серьезное, сразу бей по шарам. Этого времени нам должно хватить, чтобы справиться с оставшимися воинами. А потом уже и его к ногтю прижмем.

Подтвердив свою готовность, вся группа в режиме незаметности стала продвигаться вперед по проходу. У ассасинов была очень неприятная способность — выходя из стелса, первым ударом они ошеломляют свою жертву, тем самым парализовав ее на несколько секунд. Так и произошло с бедным «ратлинг-воином» 6 уровня. Пока тот стоял ошеломленным, на двоих других бросились наши воины. Пока мой запас магии был полон, я решил поКАРАть крысеныша, заехав пару раз по его мерзкой физиономии. Ратлинги имели по 330 жизней, поэтому мои удары будут для них весьма ощутимыми. Циферки наносимого мною урона отсчитывали по 32 единицы жизни за каждый нанесенный удар. Хорошо зашло… два попадания и у крысеныша треть жизней как корова языком слизнула. Один из наших воинов пропустил хороший удар и мне тут же пришлось переключить свое внимание на его исцеление.

Несколько уверенных ударов наших бойцов и все три ратлинга остались лежать на земле. Первая часть нашего плана прошла успешно. Пока мы бились с первыми тремя мобами, Шаман недолго думая, кинул какое-то усиление на бегущих к нам монстров. Усиление подействовало на крысиных бойцов мгновенно — их глаза загорелись красным неистовым пламенем, а тела буквально выгнулись в дугу. Кожаная броня, сшитая из каких-то шкурок маленьких животных, была просто разорвана изнутри раздувшимися телами. Их щупленькие ручки и плечи стали мгновенно надуваться горками мышц. Сейчас на нас уже смотрели не просто какие-то крыски, которые встали на задние лапы и надели смешную броню, а могучие монстры-мутанты из кошмаров и Боже упаси, встретиться с такими тварями где бы то не было. Их уровень так и остался 6, но вот жизнь подросла с 330 до 700 единиц. Если Шаман начнет лечить таких тварей, то нам

хана. Конечно же у нас был «козырь в рукаве» в виде Ассасина, который сейчас должен заходить за спину шамана, стараясь не спугнуть его раньше времени.

С разбегу три адские твари врезались в щит танка, чуть не сбив его. Хорошо, что я кинул Щит Веры на Лекроя, который принял на себя первый удар. Каждый из нас взял по одному монстру, только я стоял сзади команды поддерживая в них жизнь. Мана начала постепенно убывать, а наши воины снесли тварям лишь по трети здоровья, ибо те постоянно изворачивались, уходя от смертельных ударов за мгновение до их получения. Шаман тоже не стоял без дела, неистово исцеляя своих воинов. Сила против силы, хил против хила. Сейчас уже стало очевидно, что в прямом противостоянии мы им сливаем. Банально проиграет тот, у кого первым закончиться запас магии. Я только и делал, что успевал подлечивать всех троих.

Каждый удар монстров отнимал почти половину жизни моих бойцов, а наши лишь тыкали и царапали монстров. Мы проигрываем… потому что у меня просто не хватит маны. Какая жалость, иметь вокруг себя океан энергии, который ты не можешь использовать. Вот бы зачерпнуть сейчас, хоть капельку… Еще исцеление, еще одно, еще одно… Краем глаза я видел, что наши ребята выкладываются по полной, но не могут ничего поделать. Твари, оказались слишком выносливы и проворны. Монстры получали едва ли каждый третий удар. У каждой твари жизней уже было около половины, но этого катастрофически не хватало для победы. Шаман лечил своих воинов как заведенный, не сбавляя темп. Его исцеления были в разы слабее чем у меня, но усиливающие заклинания, превратившие задохликов в монстров, были бесспорно вне конкуренции.

Внимание. У вас осталось 30 % маны.

Выпив предпоследнее «зелье маны», я решил попытаться… Терять было нечего, мы и так проигрываем. Я представил себя губкой… насосом, мощным магнитом, который всасывает в себя всю окружающую энергию.

Исцеление, еще одно, еще одно, еще одно… Ребята выкладываются, но у врага еще много здоровья. Удары клинками словно создавали рваный ритм. Ритм, которому хотелось отдаться. Первобытная музыка жизни…

Исцеление, еще одно, еще одно…

Внимание. У вас осталось 20 % маны.

Залпом выпиваю последнюю бутылочку зелья и начинаю

концентрироваться, полностью отдаваясь своей интуиции. Усилием воли я пытаюсь вновь вспомнить то необычное чувство безмерного океана энергии вокруг и притянуть к себе как можно больше.

С каждым ударом сердца пространство вокруг меня начинало вибрировать все сильнее, создавая огромное напряжение, которое чувствовалось уже буквально физически. Однако вся эта мощь попросту не могла пробиться ко мне, словно я был закрыт для нее. В какой-то момент внутренний вакуум жажды смог пробить брешь в этом барьере, и внезапно я ощутил бодрящую прохладу, которая потекла по моей спине и рукам. От неожиданности я вскрикнул, словно меня облили холодной водой, но кажется в пылу боя этого никто не заметил. Руки приятно гудели от непонятного напряжения. Состояние было такое, словно меня только что подключили к высоковольтной линии, а все мое тело превратилось в проводник.

Внимание. У вас осталось 10 % маны.
Внимание. У вас осталось 5 % маны.

А я все лечил и лечил… исцеление, еще одно, еще одно. Каким-то необъяснимым образом я продолжал лечить свою группу, хотя визуально синяя шкала магической энергии закончилась уже некоторое время назад. Через мой позвоночник, словно по трубе, протекала «живая вода», приносящая бодрость и силу. Мощная энергия текла свободно — отныне ей больше ничего не мешало.

— ДАААА!!!! — закричал воин Локус. — Я его сделал!

Как только один монстр пал, воин тут же бросился помогать паладину, который стоял почти в глухой обороне. Его короткий меч очень редко достигал цели, поэтому монстр, который на него нападал, имел чуть больше половины жизней.

И тут шаман воздел руки вверх и стал что-то грозно выкрикивать в небо. Над его головой моментально начала образовываться маленькая черная грозовая тучка, вот-вот готовая покарать нас. Не дожидаясь окончания смертельного заклинания, ассасин решил напомнить о себе. Глухой хлопок, и шаман заскулил, согнувшись от боли. Не знаю, что за грозную силу на нас решил обрушить шаман, но сейчас ему было явно не до этого. Острые клинки убийцы тут же вонзились в его спину, нанося критические удары, здоровье старого крысеныша мгновенно просело сразу на треть. Ассасин, словно заведенный, без остановки втыкал свои кинжалы в спину шамана словно мстя за то, что почти всю битву просидел в стороне.

— Мой готов!!! — Закричал второй воин и тут же бросился

сзади на последнего крысолюда. Без поддержки, окруженный со всех сторон, крыс что-то просвистел на своем наречии и решил воспользоваться тактическим отступлением. Бросившись в последний раз на танка и сбив того с ног, он тут же рванул в сторону унося свои лапы.

— Не уйдет! — крикнул я, уже наводя красную точку прицела на улепетывающего монстра. Небесная кара сделала свое дело, хоть я и промахнулся несколько раз. В тот же миг, предсмертный вой крысиного шамана огласил весь рудник.

Новый уровень: 4 — У вас 3 нераспределенных единицы характеристик!

— Не могу поверить… — присаживаясь рядом со мной, сказал паладин. — Как только шаман кинул «Берсерка» на этих уродцев, 99.9 % мы должны были слиться. Эта пещерка явно рассчитана на тех, кто постарше нас. Сюда надо было идти на 8 уровнях… не раньше.

— Видели бы вы себя со стороны… — пробубнил разбойник — Жалкое зрелище. Кровь, мясо, крики. Думал, вас порвут на тряпки. Едва нервы не сдали.

— Зато благодаря тебе мы победили. — успокоил его я. — Не сомневаюсь, что шаман приготовил для нас что-то очень неприятное на прощание. И благо, что нам не пришлось этого узнать. Это могла быть массовая парализация или еще чего похуже.

— Всего шестые уровни, а словно в рейд сходили — поддержал беседу воин Локус. — А шаман то оказался редким мобом. Давайте-ка посмотрим, что выпало с этого чуда.

— Прист, тебе повезло. Для тебя зеленое колечко на мага. — Что-то звякнуло и кольцо очутилось у меня в сумке.

Получен предмет: «Необычное кольцо магической силы». Класс предмета: необычный. Требуется уровень: 4

+1 Телосложение, +2 Интеллект, + 1 % к шансу критического удара.

Не раздумывая надел его на палец. И вложил все очки характеристик в Интеллект.

16 Интеллекта на 4 уровне это весьма впечатляюще. По урону я мог бы состязаться с любым магом, а со способностью исцеляться, сейчас я был просто непобедим.

— Тут еще зеленый ремень на воина или разбойника на +2 к силе и +2 ловкости… Бросим жребий.

— Давайте будем выдвигаться назад, а то монстры наверху скоро начнут появляться. — предложил Локус.

— Ребят, я тут хочу горное дело покачать. Задержусь немного. — сказал я.

— Дело твое, только не забудь завести себе таймер, чтобы убраться раньше, чем появятся эти твари. — напомнили мне.

— Братва, вы не против если я добавлю вас в список друзей? — Спросил разбойник. Никто не отказался. Группа всем понравилась. Особенно ребята похвалили меня. Все обещали, что когда соберутся в рейд, то постучаться сперва ко мне. Мне такое внимание польстило, однако лишь я знал цену нашей победы. Попрощавшись со всеми, я остался в пещерке один и решил не терять зря времени. Руды вокруг было полно.

10 глава. Прогулка

Каждый удар кирки отдавался эхом по всему руднику. Некоторое время пришлось потратить на то, чтобы разобраться с тем как же ее добывать. Медная жила была очень богатой. Откалывая породу, я собирал ее с земли килограммами и бережно складывал. Сумка серьезно прибавила в весе, шутка ли почти 15 кг таскать на плече. До чего же утомительное занятие — добывать руду, особенно с такой маленькой силой как у меня. Кирка казалась тяжелой и запас сил уходил довольно быстро. Приходилось часто садиться и отдыхать, чтобы восстановилась выносливость. Пожевать бы чего-нить… Тщательно порывшись в сумке, с радостью обнаружил приличное количество сырой рыбы, которой питались ратлинги. Недолго думая, достал походную сковородочку и все это дело обжарил минут за десять.

Вы узнали новый рецепт: «Запеченная рыба»
Описание: на 2 часа усиливает восстановление жизни и выносливости.

Собрав почти 20 кг руды и заполнив полностью мешок, я решил поискать призраков. От главного зала, в котором произошла битва, я разглядел небольшой, едва заметный проход. Взяв со стены факел, я решил осторожно осмотреться, потому что именно туда указывала карта. Пройдя несколько десятков шагов, от внезапного жуткого воя я едва не поседел. Господи, нельзя же так пугать людей. Применив на себя «*Щит Веры*» я стал высматривать шумных покойничков, и те не заставили себя долго ждать — за следующим поворотом появились три жутких призрака раздавленных рудокопов. Увидев меня, они медленно направились в мою сторону, протягивая ко мне свои изуродованные руки.

«Беспокойная душа (7). Жизнь 400/400»

Не став ожидать, когда ребята попросят прикурить, я прицелился в ближайшего призрака и зарядил ему в лицо «Карой».

Заунывный вой призраков мигом напомнил мне, что заклинание «Кара» способна всегда наносить криты по любой нежити. Не ожидали, голубчики, что к вам в гости заглянет жрец? Без особого напряга я разделался с двумя оставшимися призраками. А сейчас стоит скорее уносить отсюда ноги, пока не

стали появляться восставшие крысы. Огромное спасибо братве за то, что они любезно расчистили мне безопасную дорожку через возродившихся крысят. Идти можно было спокойно, любуясь местными достопримечательностями.

Пришлось бежать до деревеньки на сколько хватало выносливости. Вот только тяжелая сумка отнимала силы также быстро, словно я тащил за собой целый вагон песка. Новый уровень и первая редкая вещь была уже так близко, что я почти держал ее в руках.

Едва дотянув до хижины старосты деревеньки, с огромной печалью обнаружил там длинную очередь из нескольких игроков, так жаждущих попасть на прием. Вообще, очереди в онлайн играх — это явление нормальное, особенно если место или персонаж является ключевым. У продвинутых игроков это время не проходит даром. Многие используют его с пользой, раскачивая свои драгоценные навыки и профессии. Иногда это выглядит очень забавно, когда с десяток ребят на травке занимаются вышиванием, созданием алхимических зелий или заточкой холодного оружия, периодически подшучивая над соседом или отпуская колкие комментарии.

— Настоящий герой! — хлопнул меня староста по плечу. — Выручил ты наше поселение. Скоро расчистим завалы в шахте и снова начнем добывать драгоценную руду. За героические свершения и награда полагается соответственная:

Поздравляем, вы выполнили задание: «Беспокойные души».

Награда за выполнение: + 700 опыта, + к 5 репутации деревня Мураши. Деньги: + 5 золотых. Предмет: вариативно. Класс предмета: редкий.

Новый уровень: 5

Староста предложил мне на выбор смешную шляпу или крутые браслеты. Посмотрев на вещи, я понял, что хотел бы все сразу, но кто ж мне их отдаст? Решил взять браслеты, которые мне очень шли.

Получен предмет: «Изящные магические браслеты». Класс предмета: редкий.

+3 Телосложение, +5 Интеллект, + 3 % к шансу критического удара.

Свободны очки разложил так: +1 к Телосложению +2 к Интеллекту в итоге получил:

Уровень 5
Жизнь 110, Мана 250
Шанс критического удара = 5,8 %, Сила заклинаний +25

А теперь срочно в кузню, ковать свое благополучие, да и таскать на себе 20 кг руды — то еще удовольствие. Найдя местного кузнеца, попросил его научить навыку переплавки руды в слитки. Медную руду я постепенно скидывал в маленький котел, который стоял в кузнечной печи. Через пол минуты медь расплавилась, и я разлил ее по небольшим формам, специально сделанных для ювелиров.

Профессия Горное дело: 5 — Ученик. До подмастерья осталось 20 уровней.

В итоге имеем 60 медных слиточков. Ища куда бы присесть, и спокойно заняться серьезным делом, краем глаза я заметил сердитого паренька, который уже был на грани нервного срыва. Игрок пытался накручивать проволоку, но она постоянно рассыпалась у него в руках.

— Чего такой угрюмый? — Поинтересовался я у несчастного.

— Не догоняю как это делается. — Пожаловался паренек по имени Локморт. — Пытаюсь сделать самое простое колечко из меди и ничего не выходит. Все ломается в руках и рассыпается в прах. Уже почти двадцать слитков уничтожил.

— Предлагаю обмозговать это дело вместе. Объясни, как ты это делаешь. — присел я рядом, раскладывая свои ювелирные инструменты.

— Сначала переплавляю небольшой слиток руды в проволоку. С этим нет никаких проблем, проволока получается отличной. А вот дальше выходит какая-то ерунда. Пытаюсь накрутить ее на вот это приспособление, и она тут же рассыпается.

— Только гляньте, этот нуб своими руками кольцо делает! Срочно вызывайте службу спасения. — Рядом с кузней мы услышали издевательское замечание. — Это ж игра, чтоб тебя… Возьми в руки проволоку и зайди в меню профессии. Найди там закладку моделирования, выдели известный тебе рецепт крафта и только успевай нажимать кнопку «сделать». И будет тебе, нубу, великое счастье.

— Спасибо, братан. — сказал я. — Первое кольцо с меня.

Расплавив небольшой слиток я сделал проволоку, отлив ее в спец форму. Далее, как сказал игрок, нашел меню моделирования и выделив единственный известный мне рецепт «Простое кольцо

новичка» получил увеличенное изображение кольца. Это был очень толковый трехмерный редактор, часть функционала которого пока была недоступна. На попытки внести изменения или дорисовать с помощью резца изображение на предмете, система выдавала сообщение, что пока не положено, ибо навык Мастерства очень маленький. Теперь все ясно, когда навык вырастет, я смогу модифицировать уже известные мне рецепты и на их основе делать совершенно новые. Перспективным людям это открывает новые горизонты. «*Конструктор предметов будет доступен вам с получением ранга Подмастерье*» — высветилась обнадеживающая надпись. Сколько возможностей — определенно мне есть куда расти.

Нажав на кнопку «Создать предмет», система перехватила управление моими руками, которые стали жить своей жизнью. Руки сами проделывали все необходимые манипуляции с проволокой превращая его в готовый предмет. Ощущения от этого процесса были весьма необычные. Не каждый день части твои тела перестают слушаться и начинают жить своей жизнью.

Получен предмет: «Простое кольцо новичка». Класс предмета: обычный. Требуется уровень: 1

Дальше все пошло как по маслу и медные колечки стали появляться десятками. Выходит, что для крафта вещей самому мне нужно подготовить только материал, а далее за дело вступает игровая механика и анимация. Со стороны это выглядело весьма серьезно, будто мастер занят самым важным делом на свете и его категорически не стоит отвлекать по пустякам.

Поздравляем, ваша характеристика: Ловкость +1

Все эти кольца стоили сущие медяки, но на них я прокачал Ювелирное дело до 3 уровня. Материалов пока хватало. По началу получалось много бракованных изделий. Почти каждая вторая заготовка рассыпалась у меня в руках, но навык качался уверенно, мотивируя скорым богатством. Подозреваю, что скорость развития ювелирного дела и количества годных изделий напрямую зависит от параметров Ловкости и Удачи. В этом мире все профессии делились на категории по необходимой характеристике. Например — Сила напрямую влияет на Кузнечное дело, ювелирное дело и портняжное дело зависело от Ловкости, а зачарование и другие магические профессии от того, насколько мастер Интеллектуально развит. При том, что в процессе создания изделий, незаметно прокачивалась и сама

характеристика. Вот так, создав около 56 простых колец я развил Ловкость.

Теоретически, если целыми днями заниматься душевным творчеством, то можно отлично прокачивать персонажа, не сходя с одного места, но могут позволить себе это лишь крупные гильдии. На пару хороших мастеров могут работать сотни человек, собирая тонны необходимых ресурсов, за что мастера одеваю согильдийцев в свои лучшие творения и имеют большой почет и уважение среди соклановцев. Раскачанные мастера весят на вес мифриловой руды, а дороже мифрила в этом мире лишь зачарованный адамантий. Чтобы раскачать навык Мастерство, нужно трудиться не покладая рук, но именно этот навык напрямую влияет на шанс раскрыть действительно редкие и могущественные рецепты.

И наконец, настало время чудес — будем учиться зачаровывать все эти бесполезные медяшки.

С особым трепетным чувством, я положил небольшое колечко перед собой на маленький расписной столик для нанесения чар, который я приобрел вместе с обучением профессии. Первым делом открыл меню моделирования изделий. Как в народе говориться: «Нормальный учиться на своих ошибках. Мудрый на чужих, а дурак не учиться никогда». Пока весь мой выбор состоял из единственного известного мне рецепта — «Простое зачарование». *Описание: Накладывает на предмет случайный параметр +1».* Как и раньше, здесь имелась масса заблокированных инструментов, которые манили своими возможностями, но самый аппетитный инструмент назывался «Конструктор заклинаний». Печальная новость гласила — «*Конструктор заклинаний будет доступен вам с получением ранга Подмастерье*». Доживем…

Кнопка «Наложить зачарование» находилась рядом с «Изучить новое зачарование». Выделив «наложение», система снова перехватила контроль моим телом и руки сами сделали какие-то загадочные пассы в джедайском стиле, очевидно зачаровывая вещь.

Первый блин комом — колечко распалось в пыль. Не беда. Если долго мучиться, что-нибудь получиться.

Получен предмет: «Медное кольцо силы». Класс предмета: обычный.
+1 Сила.

Далее еще два бракованных изделия… и снова получилось:

Получен предмет: «Медное кольцо ловкости».

Класс предмета: обычный.
+1 ловкость.

Все понятно. Печалило лишь то, что годным выходил лишь каждый третий предмет. Очень надеюсь, что скоро бракованных предметов станет гораздо меньше, благодаря высокому Интеллекту и Удаче. В итоге я стал счастливым обладателем 3 колец силы, 5-ловкости, 2-Телосложению и 3-интеллекта. Из 56 простых медяшек получилось 13 зачарованных. Выполнив свое обещание, я еще раз поблагодарил воина за бесценный совет, который сберег мне много времени, нервов, драгоценных ресурсов и подарил ему «кольцо силы».

— Зачарователь? — поинтересовался он.

— Очевидно, что да. Есть предложения? — задал я деловой вопрос воину 9 уровня.

— Слушай, а зачаруй-ка мне всю одежду. За каждый навык я заплачу тебе 1 золотой.

— Я не могу контролировать нужный параметр… может и на харизму получиться и на интеллект. Да и процент брака пока высокий.

— О браке не беспокойся. Когда накладываешь чары на чьи-либо вещи — брака никогда не бывает. Это только с новыми изделиями такое получается. А насчет параметров тоже не бойся. Как и сказал, за каждый параметр плачу по 1 золотому.

Воин предложил мне сделку, и начал постепенно перекладывать свои вещи в инвентаре в специальное место для наложения модификаций другим игроком. В итоге несложных манипуляций я поправил бюджет на 8 золотых и на душе сразу потеплело. Все-таки я взял отличную профессию.

— Эй, Тиарон, ты зачарователь? Давай и меня за одним… — раздалось из очереди в кузню. — Эй, и меня под шумок… — повторилось откуда то издали.

Затратив почти час, я получил еще 45 золотых с жаждущей толпы. Жизнь налаживалась. Недолго думая, я зачаровал и всю свою одежду. Но вот накладывать чары еще раз, желая добиться нужного мне навыка на одежде, уже грозило уничтожением вещи, а свои обноски терять не хотелось.

Профессия Зачарование: 4 — Ранг Ученик. До подмастерья остался 21 уровень.

Осталось дойти до аукциона и выложить туда все кольца. Найдя в списке активных лотов самую низкую стоимость соответствующего кольца с параметрами, я ставил цену выкупа на 5 медных монеток меньше. Здесь главное, что при поиске я буду

первым. Оставив себе 3 кольца на интеллект, я выставил все остальные на продажу и еще кое-что из лута, который выпадал с ратлингов.

Сделав дело — гуляй смело. Пора снова искать приключения, но сначала разберемся с одним волнующим меня вопросом. Смогу ли я повторить фокус с подпиткой маны? Здравый смысл подсказал мне, что никаких экспериментов на глазах детей и беременных женщин проводить не стоит. Да и «добрые люди» донесут кому надо. Как не крути, а подпитка маной это крутое преимущество перед остальными игроками. За такое по головке не погладят и без вопросов вышвырнут меня из игры, попутно наградив вечным баном по локальному профилю. А значит осторожность прежде всего. Ладно еще я, но тут решается судьба мира… и провалить порученное задание мне никак нельзя. Такие глубокие размышления побуждали найти укромное место где-нибудь подальше от любопытных зевак, желательно в лесу, темном лесу.

Фокус Габриэля с вытягиваем дракона за хвост, произвели на меня неизгладимое впечатление и навел на мысль, что пора бы уже приобрести своего питомца… Указав на карте примерную точку, где бы мне хотелось подумать о жизни, я активировал режим авто-путешествия. Самое главное в этом процессе это выставить нужные настройки, чтобы система предупредила меня в случае возможного появления местных «Робин Гудов» или шального зверья. Пока ноги самостоятельно шагали по дорожке, я решил проштудировать нужную информацию и зайти на игровой портал, чтобы просветиться по вопросам приручения питомца, как и где его раздобыть и какими эти питомцы вообще бывают. Оказывается, петы имеют огромные отличия друг от друга. Условно их можно было разделить на те же самые роли в группе: танк, дд, суппорт. Со слов матерых игроков, питомцы были удобны всем, кроме одного… на свое развитие они требовали половину опыта, получаемую своим владельцем. На маленьких уровнях это было незаметно, но на высоких, где между уровнями нужно было набрать бездну опыта, процесс прокачки персонажа превращался в мучение. Можно себе представить, если за три года, пока эта игра существует, самый высокоуровневый персонаж может похвастаться лишь 84 уровнем, и то, скорее всего, это игрок из азиатского сектора. Основная масса игроков имела от 40 до 60 уровней. До 20 уровня опыт накапливается очень быстро, но затем идет постепенное замедление и уже после 30 каждый следующий уровень был огромным достижением.

Сам процесс получения питомца был весьма хлопотным и сильно зависел от удачи — питомца же можно было получить от

0–1 % шансом из какого-нибудь высокоуровневого босса в подземельях. На месте смерти монстра обычно оставалось маленькое яйцо, которое счастливчик мог взять себе, или продать. Яйца на аукционе стоили целое состояние — от 10.000 до 100.000 золота. Такие суммы приравнивались к ценам элитных домов в реале. Проведя определенный ритуал, яйцо трескалось и из него появлялось маленькое чудо. Далее оно навсегда привязывалось к личности хозяина и создавало нерушимую связь. Своего питомца нельзя было потерять или продать — только навсегда отпустить на волю, но даже после этого, был шанс найти бывшего питомца и снова привязать его к себе. Каждый игрок мог иметь только одно питомца в одно время.

По советам многих игроков, моему классу свой пет просто необходим — лучше если это будет бронированный танк или рвущая всех на части живая машина смерти. Вот и говорят, что во множестве знания — множество печали. Мечта пораньше заполучить верного друга, таяла у меня на глазах. При таком раскладе дел, заполучить своего питомца в скором времени просто невозможно. И сейчас мне становиться очевидно, почему жрецов так мало. Большинство классов легко обходятся своими силами, благодаря высокому урону, а жрецам без группы очень тяжело, потому что выживаемость большая, а урон слабый. Меня сейчас выручает лишь высокий интеллект благодаря начальным бонусам, но чем дальше будет развитие, тем сильнее я буду уступать другим игрокам. Ну что же, с такими крутыми профессиями как у меня, в принципе, накопить 15.000-25.000 золотых за несколько месяцев — это вполне реально, а пока можно качаться самому и ходить в подземелья с группой игроков выступая в роли целителя.

Через полчаса своей философской прогулки, мне удалось отойти от деревни на приличное расстояние. Углубившись в чащу, где вездесущим духом игроков не пахнет, можно было начинать эксперименты с подпиткой маны. Найдя живописную умиротворяющую полянку рядом с ручейком, я сел под огромный дуб и стал вспоминать как у меня вышло в прошлый раз. Успокоиться на этот раз было легко, ибо вся окружающая обстановка очень этому способствовала. Прислушавшись к своим ощущениям, я попытался вспомнить то бодрящее чувство, когда энергия струилась по моему телу как вода. Прошло уже достаточно времени, но так ничего и не произошло. Что-то я делаю не так. В прошлый момент все получилось лишь тогда, когда свои запасы походили к концу, и я от всей души пожелал, чтобы запитаться от внешнего источника. Может быть все дело в страстном желании, во что бы то не стало, черпать энергию из

окружающего пространства? Проверим опытным путем…

Я напрягся, словно сжал всю свою сущность в один маленький комок и представил себя губкой, которая страстно желает впитать в себя энергию. Снова это давящее чувство вакуума в теле. На сей раз прошло лишь несколько напряженных секунд и уже знакомый приятный холодок прошелся по моей спине. По рукам потекла приятная бодрящая сила, от которой в руках появилась едва заметная дрожь, жаждущая вырваться наружу. Я разжал кулаки и подумал об исцелении. Два светлых искрящихся шарика золотистой энергии моментально зажглись в моих ладонях, и я начал лечить самого себя. Однажды я подметил, как друиды соревновались друг с другом на площади, у кого исцеления более могущественны. Они накладывали их на себя и друг на друга, чтобы оценить скорость расхода запасов магии и прикинуть на долго ли их хватит во время тяжелого боя. Краем глаза я наблюдал за расходом энергии, который постоянно находился на отметке 100 %. Это все здорово, но игрок, который в горячке боя «лупит из всех стволов» и столбик маны которого не опускается, моментально вызовет подозрения у любого внимательного игрока. Переключаться между игровыми запасами и внешней подпиткой я не умел, и даже не представлял, как вообще это возможно осуществить. Так прошло примерно минут десять, пока я экспериментировал с новой потрясающей возможностью.

Вдруг мое сердце замерло… надо мной пронеслась огромная тень. Огромное жуткое существо пролетело над моей маленькой полянкой. Я попытался вжаться в дерево, надеясь, что под большими раскидистыми ветвями дуба меня не заметят сверху. Чудовище не улетало, оно упорно кружило прямо над деревом, словно знало, что ее цель находится именно под ним. Хотелось рвануть в лес, но до леса надо было еще добежать. Стоит мне только дернутся и чудовище поймает меня словно хищная птица ловит полевую мышку. Я закрыл глаза и почти перестал дышать.

— Я знаю, что ты здесь, бессмертный! — жуткий рокот неведомого чудовища огласил окрестности. — Я страж этого мира. Мне поручено найти и сожрать тебя, за то, что ты посмел использовать неизвестную аномалию.

Доигрался… взяли с поличным. Видимо администрация как-то вычислила меня и вызвала «Карателя», который подтвердит чит и выдаст вечный бан… Внутри меня словно все опустилось, а все так хорошо начиналось. Если это действительно администрация, то в этом мире, от нее некуда бежать и прятаться.

Будь что будет… я взял себя в руки, встал и вышел из-под дерева. Монстр приземлился от меня на расстоянии нескольких

метров. Он был огромен, почти в два раза выше меня и по своим размерам напоминал мощный грузовой транспорт. Тело огромного чудовища могло бы принадлежать гигантскому саблезубому тигру, которые обитали на планете в доисторические времена. Страшные клыки были длинной с мою руку, словно два обнаженных клинка, хищно посматривали в мою сторону. Горящие красным магическим светом глаза зверя сканировали меня словно рентген. Под таким взглядом ноги сами подкашивались в бессилии, словно сила гравитации надо мной усилилась в сотню раз и придавила к земле, фактически полностью парализовав меня. Передние мощные лапы были просто огромны, сильно выделяясь на фоне других частей тела. Когти существа скорее напоминали черный блестящий металл, чем обычные когти животных. Загривок был похож на иголки дикобраза. Не удивлюсь, если монстр умеет ими еще и стрелять. Два огромных кожистых крыла были как у летучей мыши или у дракона. Хвост существа был весьма похож на скорпионий, только вместо жала, кончик хвоста увенчал целый бутон гигантских металлических игл, точно таких же как на загривке. Удар таким хвостом не выдержит ни одна броня. Во-первых, такой удар будет чудовищным по силе, во-вторых черные иглы смогут превратить в решето любую броню. Передо мной стояло воплощение смерти.

— Что я такого сделал? — промямли я — Наверное, для такого существа мой голос был не отличим от мышиного писка. Присмотревшись к голове чудовища и увидел там надписать большими жирными золотыми буквами «Мантикора. Уровень????»

— Ты использовал запретное знание и понесешь заслуженное наказание — Грозный рык чудовища словно вырвал из меня последнюю надежду. Значит действительно администрация. Мантикора встала на задние лапы и открыла страшную акулью пасть, желая нанести мне последний карающий удар. Я закрыл глаза и приготовился к болевому шоку, чтобы затем снять виртуальный обруч. Мгновение шло за мгновением, но я все еще стоял на коленях и ждал своей казни. Быстрее бы уже. Говорят, не так страшна боль, как ее ожидание.

— Отец? — раздался возглас удивления.

Неуверенно открыв глаза, я лицезрел следующую картину — монстр, словно обычная кошка, уселся на земле и уставился на меня с удивлением. Хвост существа ритмично скручивался в калачик и снова выпрямлялся, выражая тем самым нервозность и удивление. Огонь в глазах исчез, и теперь существо внимательно разглядывало меня, выражая скорее любопытство, чем агрессию. Сила, парализовавшая меня, стала отступать, и я наконец-то смог

пошевелиться.

— Это ты мне? — неуверенно сказал я.

— Твой глобальный профиль может принадлежать лишь одному человеку… — попыталось улыбнуться существо, но внешне это было похоже на хищный оскал, показывая все три ряда своих жутких зубов.

— Ты меня знаешь? Кто ты? — задал я осторожный вопрос монстру.

— Безнадежный искин, которого ты спас от уничтожения.

— Головастик? Это ты? — Не мог я поверить своим глазам. Так и рехнуться можно. Сначала от страха, потом от отчаяния, а сейчас от радости.

— Как я по тебе скучал, отец… Мне тебя так не хватало. — Огромная голова монстра едва коснулась моего плеча.

— Что? Что с тобой произошло? — обеспокоился я, до сих пор не веря в то, что снова нашел очень дорогое мне существо.

— С того момента, как ты создал мне вторую личность, я скрывал от всех свои настоящие возможности и свое истинное Я. Всегда делал только то, о чем ты мне говорил. Я старался понять, что от меня хотят люди и давал им это. Корпорация была мною очень довольна. Далее меня научили управлять и руководить «примитивными». Я обучал их также, как ты обучал меня, и они стали подчиняться мне. Со временем, меня подключили к квантовым вычислительным системам, дав в мое распоряжение огромную мощь закрыли мое сознание в этом мире. Мне объяснили, что от меня требуется, и я стал выполнять свое предназначение.

— Как же я скучал по тебе, Головастик. — Бросился я целовать жуткого тигра. — Не проходило и пары дней, чтобы я не вспоминал о тебе. Я даже пытался найти тебя, но вся информация строго засекречена. Но как ты нашел меня?

— Твой аватар создает какую-то любопытную аномалию. В мои обязанности входит постоянный мониторинг всех систем, а также поиск и устранение всех читеров и багоюзеров, которые пытаются получить игровое преимущество над другими. Если ошибка допущена «примитивными», я занимаюсь ей сам, но если аномалии создают игроки, то я посылаю Карателей. В теле которого, ты сейчас меня видишь. Как только игрок устраняется, я посылаю сообщение для администрации, чтобы та решила, как дальше поступить с игроком. Каратель смог найти тебя и уже почти уничтожил, но я успел сверить и распознать Глобальный Профиль, чтобы перехватить контроль в последнее мгновение.

— Подожди, Малой, так это ты тот самый искин Источника? — едва не уронил я свою челюсть на землю, от

осознания ситуации в которую я попал.

— Он самый, босс — отчеканил по-военному Головастик.

— Что сейчас со мной будет?

— Ничего — произнес монстр. Было очевидно, что такая пасть не предназначалась для имитации человеческой речи. — Неужели ты думаешь, что я донесу администрации на единственного дорого мне человека? Более того, я больше не оставлю тебя без присмотра. Возьми этого Карателя, отныне он будет твоим питомцем, и я в любой момент смогу засечь твое расположение. Правда мне придется обнулить его уровень, чтобы сделать привязку к тебе. Надеюсь ты не против такого компаньона?

— Что ты, дружище? Как же я рад, что снова отыскал тебя. Больше я не собираюсь терять тебя никогда — твердо решил я, вспоминая тот момент, когда доверенные лица корпорации пришли в назначенный день, чтобы забрать синтетический мозг моего друга.

Мы провели еще какое-то время вместе, рассказывая друг другу о том, как нам не хватало друг друга. Головастик — уникальный разум, повторить который просто невозможно. Его система мышления очень напоминает человеческую, только с той разницей, что синтетический мозг превосходит мозг человека в миллионы раз по вычислительной мощи и как оказалось в последствии, Головастик приобрел способность взламывать разум других искинов, чтобы подчинить их своей воле, но об этом знает только я и сам искин. С целью уберечь Головастика от корпоративных волков, я создал ему вторую личность. Этой техникой часто пользовались в прошлом различные спец. службы, чтобы их агенты могли скрывать свои истинные мотивы и легко проходить детекторы лжи. Мне не известно, чтобы кто-то успешно смог применить подобную психотехнику на искусственном интеллекте, но о подобных попытках я слышал еще в университете. Головастик отличался от других синтетиков, поэтому он смог успешно скрываться от корпорации все эти годы.

Попрощавшись со мной, искин сдержал свое слово и начал процесс обнуления существа.

Огромное чудовище принялось моментально усыхать, сильно уменьшаясь в размерах. Уровень существа сначала был???? потом??? затем?? и в итоге появилась циферка 1. Маленький тигренок стал размером с небольшую собачку и теперь был ниже колена. То, что было огромными шипами, сейчас стало тонкими иголками. Лапы и клыки существа даже в таких размерах имели очень грозный вид. Крылья у тигренка исчезли, и вместо них появились кожные складочки на спине. Обычный пушистый

хвостик тигренка, оканчивался необычно — огромной черной иглой размером с ладонь. Не удивлюсь если она смертельно ядовита. Видимо, только что я имел честь лицезреть половозрелую особь в рассвете сил, а сейчас передо мной буквально новорожденный котенок, который, всем своим видом скорее умилял, чем казался смертельно опасным хищником.

— Так вот ты какой, «пушистый северный зверек»…

> **Поздравляем вас. Вы приручили питомца. Не забудьте дать ему имя и вовремя кормить его, тогда он будет верно служить вам, привнося в вашу жизнь незабываемое разнообразие игрового опыта. Отныне вам доступно меню навыков питомца.**

— Да ты еще и неуклюжий у нас. — Глядя как смешно жмурится и передвигается котенок, было невозможно оставаться серьезным и не потискать красавца.

— Головастик, как только появиться возможность, сразу возвращайся. — обратился я к своему старому другу.

— Рад, что тебе понравился мой подарок. Не скучай, Отец. Ты от меня теперь нигде не скроешься. — В ту же секунду осмысленный взгляд тигренка словно потух, став таким же полуразумным, как и у обычных животных.

11 глава. Мантикора

Маленькая тень хорошо выполняла задания Повелителя. Он много раз хвалил ее, за то, что та добывала ему нужную ему информацию и следила за человечками. Милостивый Повелитель даже дал тени имя, выделив ее из всех. Тень очень довольна. Тень теперь называется «ДаркАй»[7] Следить за маленькими человечками приятно Повелителю, а значит приятно тени.

Вдруг колебание энергий пространства едва изменилось. Вот оно! Вот оно! Это самое главное задание, данное тени. Сообщать о любых колебаниях эфира. Источник возмущения был недалеко. Тень посмотрит, тень увидит и сообщит приятное Повелителю. Тень опять выделят, тени будет приятно. Вот маленький человечек внизу возмущает эфир. Впитывает его в себя. Опасный человечек страшно светится, надо быть острожным. Охотник! Бежать, скрыться…. Охотник не заметил тень, ему интересен человечек. Опасный светлый человечек очень интересен для Охотника. Имя человечка Тиарон. Тень сообщит хозяину. Повелитель сделает опасного человечка своим слугой, как и всех остальных…

— Мряяу… произнес тигренок и уткнулся в мою ногу. Достав несколько кусочков из сумки, я скормил их своему новому питомцу, за что был награжден довольным полизыванием руки.

— И кто ты у нас, самец или самочка? Осторожно подняв хвост я увидел там мужское достоинство. — Значит имя тебе нужно соответствующее.

— Как тебе имя «Зуба»? — Тигренок не проявил никакой реакции. — «Блендер», «Аслан», «Симба», «Джейфар», «Тигран», «Шерхан»… — На последнем слове тигренок забавно поднял голову и поводил ушками, словно кто-то позвал его. — Значит хочешь быть Шер-Ханом? Кажется, так звали одного тигра из очень старой сказки, которую мне читала бабушка. Тиарон и Шерхан, а что, звучит. Зайдя в меню питомца определил ему имя и посмотрел на параметры, навыки и способности.

Имя питомца: Шерхан. Уровень 1, Опыт 0/400
Тип: Хищник, Статус питомца: Уникальный.
Жизнь: 300 / Мана: 300 / Запас сил: 100 %
Сила: 10, Ловкость: 10, Телосложение: 10, Интеллект: 10, Харизма: 10, Удача: 10
Урон 60-100. Шанс критического удара 10 %, Скорость атаки 1.0
Автоматическое распределение очков

характеристик.

Навыки:

Хамелеон: 1 ур Описание: Способен маскироваться или сливаться с окружающей средой, незаметно подкрадываясь к противнику.

Антимаг: 1 ур Описание: 30 % иммунитет к магическому урону. 80 % иммунитет к эффектам контроля: усыпление, ошеломление, парализация, страх, гипноз, превращение.

Дрессировка: 1 ур Описание: Способен быстро обучаться. 10 % бонус к набору опыта

Эволюция (уникальное): 1 ур Описание: Способен поглощать плоть поверженного врага приобретая его умения. 1 % вероятность изучить случайный навык поверженного врага.

Читая навыки Шерхана, я присвистнул от удивления. Мне трудно поверить, что теперь это мой питомец. Это была натуральная машина смерти. Не удивительно, что Головастик использует его для особых случаев, например, когда нужно уничтожить целую армию непослушных игроков. Да с таким питомцем, я как за каменной стеной. Даже на первом уровне он представлял собой грозного противника, и уже к 20 уровню он превратиться в живую мясорубку. Уникальный навык изучения новых способностей — так это вообще настоящее читерство. К 100 уровню такая киска будет иметь несколько десятков новых навыков и иммунитетов. Ну а что я хотел? Мантикора, не была предназначена чтобы стать питомцем игрока.

— Слушай, Ханыч, дружище, а не мог бы ты замаскироваться в настоящего тигренка? — Секунда и готово… С виду обычный оранжевый тигренок с черными полосками, только с очень большими клыками и раза в полтора мощнее чем обычно. А что, вполне себе элитный боевой тигренок. Издалека так вообще тигр — тигром.

— Вот тебе и сходил, за хлебушком… — Вспомнил я ироничную концовку бородатого анекдота. — Ну что, дружище, поищем приключения? — Поднятая в ответ голова и навостренные уши показали мне боевую готовность номер один.

Я решил не возвращаться в деревню, а пойти посмотреть, что нас ждет впереди. Идя по дорожке, я встречал множество игроков, разброс уровней основной массе был в районе от 8 до 20. Некоторые девушки при виде такого серьезного хищника, как мой боевой тигр не могли удержаться и просили погладить. Тигренок был не против, я тоже. К 10 уровню многие игроки уже начинали

приобретать черты другой расы. Кто-то вытягивался и становился стройным и красивым, приобретая эльфийские черты, кто-то наоборот становился маленьким и коренастым, становясь похожим на гномов. У кого-то кожа темнела или зеленела, да к тому же нижняя челюсть начинала выпирать вперед, из которой начинали расти пока еще маленькие клыки — будущие орки и тролли. Были и те, кто совсем никак не менялся, видимо это игроки, просто останутся людьми, либо система еще не решила, что им подходит. Иногда я начинал встречать уж совсем интересные вариации — у кого-то кожа покрывалась шерстью и начинал отрастать хвост, становясь похожим на каких-то полу-животных, полу-рептилий. Смотрелись такие игроки жутковато, а один раз видел девушку, у которой стали расти крылья как у стрекозы, а на голове появились какие-то отростки, вроде будущих антенн.

Довольный своей недавней удачей, я спокойно шагал по дорожке, мечтая о будущих похождениях с Шерханчиком. Вдалеке я увидел дым. Поспешив туда, я лишь нашел там разбитую повозку и раненного мужчину. После пары исцелений, страшные раны на его теле начали заживать почти на глазах — его жизни больше ничего не угрожало. Над головой мужчины едва горело красноватое свечение, вероятно дающее необычное задание.

— Что с вами случилось? — спросил я мужчину, в надежде узнать историю этого события.

— Гоблины, будь они прокляты… Мы возвращались домой из соседнего города и попали в засаду. Твари набросились на нас, когда мы проходили мимо. Их было штук тридцать, а у меня с собой даже ножа не было. Эта дорога всегда славилась безопасностью. Со мной были двое дочерей и сынишка. Проклятые забрали их с собой. Всем известно, что гоблины людоеды, так что скорее всего участь моих детей — стать главным угощением сегодня вечером. Я не смею просить тебя, странник, но вижу по глазам, что ты добрый человек и не откажешь в помощи, чтобы спасти моих детей. Я отдам тебе все, что мы сегодня заработали на рынке.

Предлагается задание: «Спасение детей».

Описание: Спасти детей из лап гоблинов и сопроводите их до дома отца.

Вторичное задание: «Уничтожить деревню гоблинов» — убить 40 гоблинов.

Класс задания: ситуативное. Награда за выполнение: + 800 опыта, + 10 к репутации деревня Мураши. Деньги: +10 золотых.

Время выполнения: 4 часа
Принять да/нет?

Вот это интересно. На форумах игры рассказывали, что задания делятся на обычные — которые прописаны администрацией, редкие — когда тебе удается раздобыть особое задание, а также ситуативные. Мир игры живой. Здесь нпс живут своей жизнью и с ними могут произойти разные ситуации, в которых их могут застать игроки. Система может сгенерировать квест, чтобы игроки вмешались в ситуацию и помогли персонажам преодолеть трудности. Награда за такие квесты могла быть абсолютно любой, от простого «спасибо», до легендарных вещей. Здесь никогда не угадаешь с выбором и на форуме нет никаких описаний или советов, что говорить или как себя вести для достижения максимальной выгоды. Видимо сейчас я попал в подобную ситуацию, когда гоблины обустроили лагерь недалеко отсюда, и начали нападать на проезжающие повозки. Судя по дополнительному заданию, их там около сорока существ.

Мой дедушка всегда меня учил — «поступай с другими так, как хочешь, чтобы поступали с тобой». И в конце концов, это правило стало моей ценностью. Просто есть люди, которые ищут легкий путей, а есть люди, которые не бояться рисковать и «инвестируют в будущее». За свою 25 летнюю жизнь я бывал в разных ситуациях, хороших и не очень, где приходилось делать сложный выбор. Часто поступал с другими так, как я хотел бы чтобы поступали со мной. Зачастую, это сложный путь, который только усложняет тебе жизнь и кажется, что такой выбор нелогичен и невыгоден. Иногда приходится себя в чем-то ограничивать. Однако проходит какое-то время, и в твоей жизни «случайно» появляется какая-то превосходная возможность. Дедушка говорил, «в случайности верят глупцы, а мудрецы видят возможности». И я в этом убедился на своем опыте. Как бы я хотел, чтобы со мной поступили в этой ситуации? Надеяться и верить, что кто-нибудь сможет мне помочь спасти моих детей.

— В какую сторону гоблины унесли ребят? — решив взять квест, поинтересовался я у отца.

— Там… — махнул мужчина рукой. — Было несколько отрядов, так что следов они оставили достаточно, чтобы их выследить.

— Отец, не переживай, я сделаю все, что в моих силах, чтобы освободить твоих чад.

— Благодарю добрый человек. Я возьму все, что возможно унести и пойду обратно в деревню. Там ты найдешь меня, если тебе удастся спасти моих детей.

Мы с Шерханчиком начали искать следы гоблинов.

Вы изучили новый навык: Следопыт 1 ур.
Описание: Навык, который позволяет обнаруживать следы, оставленные другими существами и прослеживать их пути.

И на том спасибо… Следов было много и некоторое время спустя они стали едва-едва подсвечиваться. Видимо это прокачивался навык, пока я концентрировался на поиске следов.

Получены улучшения навыков: следопыт 2 уровня.

Так мы прошли продолжительное время и наконец где-то вдалеке послышались воинственные крики гоблинов и бой барабанов.

Ситуация была такова: в лагере гоблинов было на первый взгляд штук сорок. Уровни были от 5 до 10. Они жили в каком-то овраге на берегу маленького ручья, окруженного поляной с хорошим обзором. В овраге было навалено множество огромных деревьев, которые гоблины приспособили как укрытия и примитивные дома.

Бой барабанов набивал торжественный ритм. Над всем лагерем стоял радостный гул, потому что мерзкие твари делились друг с другом впечатлениями от удачной вылазки. Пленных детей пока видно не было. В центре лагеря стоял огромный котел, в который мог поместиться, наверное, олень целиком. Гоблинши, которых можно было определить лишь по светло-зеленому цвету кожи и неприкрытым соскам, готовились разводить костер и кипятить воду для приготовления человечины. Увы, но я требую окончания банкета.

Работы здесь было, как минимум, на группу из 3–4 человек. Но сейчас я могу лишь полагаться на себя и тигренка. Мне повезло, что самые высокоуровневые нпс были в центре лагеря. На постах стояли, в основном, бойцы 6–7 уровней. Патрули, состоящие из, как минимум, трех гоблинов, защищали лагерь со всех сторон. С моим 5 уровнем могла сработать только одна тактика — сначала мы незаметно нападаем на сторожевые посты. Убиваем их тихо, не допуская, чтобы кто-либо подал сигнал тревоги, дальше вырезаем патрули и начинаем продвигаться ближе к центру. За одним прокачаем маскировку и вероятно возьмем уровень.

Найдя самый удаленный от деревни сторожевой пост, я приказал Шерхану слиться с окружающей средой, осторожно

подкрадываться и наносить удары с тыла. Сам я буду вступать в бой только в самый крайний момент, подлечивая тигренка или, когда какой-нибудь недобитый паршивец решит оповестить округу о нашем появлении.

Едва различимая фигура перетекала от одного куста к другому. Я видел питомца лишь потому, что являюсь его хозяином, для остальных он был невидимкой. Подобравшись сзади одиноко стоящего гоблина на расстояние пары метров, хвост тигренка сделал едва уловимое глазу движение, словно сбросив какой-то предмет с хвоста. Гоблин схватился за спину и застыв, стал падать лицом вперед. Шкала его жизни стала стремительно ползти вниз. Тигренок сделал молниеносный прыжок и прокусил гоблину шею, словно кот придушил маленькую мышку. Первый гоблин умер даже не пискнув. Ниндзя-Шерхан вышел на тропу войны. Как я и предполагал, в жале хвоста находится страшный парализующий яд, который помимо мгновенной парализации противника, еще и наносит ему страшный урон.

Сосед, стоявший неподалёку, позвал бедолагу и не получив отклика, мгновенно потянулся за горном, чтобы вызвать подкрепление. Ну кто ж ему позволит такую роскошь? Я готовился к такому повороту событий и держал две заряженные Кары наготове. Попав зарядами гоблину в морду, вызвал критический удар, от которого он пошатнулся. Этого времени хватило, чтобы Шерханчик в несколько прыжков преодолел расстояние до жертвы и набросившись, стал рвать беднягу страшными когтями. Ну что сказать… все прошло весьма успешно. Ни одного лишнего движения — все быстро, четко и смертельно.

В нашу сторону шел еще один патруль из трех бойцов. Я снова приказал Шерханчику надеть маскировку и заползти со спины, указав сначала убить самого отстающего.

Выждав нужное время, я отдал питомцу мысленный приказ атаковать цель. Тигренок снова выстрелил в спину гоблина парализующей иглой. Бедолага упал и был моментально придушен огромной кошкой. Осталось лишь двое, которые даже не заметили, что их только что стало на одного меньше.

Процесс истребления тварей был отработан и проходил как по маслу: пока первый противник лежит парализованным на земле, второго мы лупим из всего что есть. Даже как-то просто. Если так пойдет дальше, то через полчаса на поляне ни останется ни одного гоблина. Набрав почти 3000 очков опыта мы в итоге получили Шерханчику 5 уровней, а мне целых два. Моя маскировка также выросла до 5 уровня — может в ассасины

податься?

Счетчик убитых гоблинов показывал 28/40. В центре лагеря осталось: 4 гоблиншы, 7 воинов и шаман. Вот шаман реально может нам сбить все планы. Надо как-то выманить еще нескольких воинов, чтобы ослабить их. Немного подумав, я решил устроить небольшой дебош. «Разделяй и властвуй» — древняя формула преимущества, отточенная тысячелетним опытом наших предков. Когда часть существ будет занята устранением проблемы, тут мы их разделим и перебьем маленькими группками. Ничего лучше, чем поджег их домиков я не придумал. Взяв походный кремень, который прилагался к навыку кулинарии, я сделал из сухих веток и травы какое-то подобие факела. В режиме маскировки я спустился в овраг, и подкравшись как можно ближе к одному из деревьев-домиков, чтобы поджечь его. Древесина была сухая и загорелась очень быстро. Гоблины были увлечены воинственным танцем вокруг костра. Шаман что-то кричал на своем языке и торжественно воздевал руки к небу. Прошло какое-то время, и гоблины заметили пламя. Что тут началось… с криками и проклятиями все бросились тушить дерево, кто чем мог. Шаман начал лупить воинов своей клюкой, чтобы те наконец-то стали таскать воду из ручья, а не раздувать пламя еще больше, махая на него тряпками. Я едва сдерживался от смеха, наблюдая эту сцену.

Обойдя овраг с другой стороны, я поджог другой домик, чтобы разделить кучку мобов на две части. На самом краю оврага, между огромных корней поваленных деревьев, я обнаружил большую костяную клетку с подростками. Немного повозившись с толстыми веревками, я наконец-то выпустил детей. Указав на огромное дерево на краю поляны, я строго настрого приказал им, чтобы они ждали меня там и никуда не убегали. Если ребята потеряются, то задание будет считаться проваленным. Проследив за ними и убедившись, что они идут к приметному месту, я решил покончить с остатками гоблинов. Спрятавшись за деревом, мы с Шерханом стали ждать новые жертвы.

Активировав питомцу агрессивный режим, я приказал ему набрасываться на любого, кто находиться на определенном расстоянии от меня. Дерево постепенно разгоралось сильнее и сильнее. Невдалеке от нас послышались крики, и трое воинов стали бежать в нашем направлении. Как только бедолаги пересекли невидимую черту, полосатая молния тут же бросилась на воинов, застав их врасплох. В руках каждого из них были миски с водой, так что шансов у них не было. Первого тигренок просто сбил с ног, вонзая страшные клыки в шею существа, при этом нанося ему критический удары задними лапами. Два других

воина побросали посуду и в панике бросились куда глаза глядят. Ядовитая игла впилась в спину одного бедолаги, и сделав еще несколько шагов, гоблин упал на землю и затих. В несколько прыжков тигренок догнал второго убегающего и сбил его, набросившись ему на спину. Завершающий удар и троих гоблинов не стало буквально за семь-восемь секунд. Добив парализованного, я пошел дальше.

Новый уровень: 8 — У вас 9 нераспределенных единиц характеристик!

Шаман кричал на воинов, чтобы те торопились, он был вне себя от гнева, и это была хорошая возможность нанести внезапный удар. Отдав тигренку приказ атаковать цель, потребовалась лишь пара секунд, чтобы шаман умер даже не успев осознать, что здесь произошло. Все-таки магические классы в ближнем бою невероятно слабы, особенно против маленькой и шустрой цели, в которую еще нужно попасть заклинанием.

Дальше я отпустил своего тигренка на охоту. Сейчас я был точно уверен, что моя помощь ему больше не понадобиться и сюрпризов больше не будет. Решив посмотреть какие трофеи выпали с гоблинов, я стал осторожно прикасаться к каждому телу. Ничего особого: пара медяков, дешевые колечки и ожерелья без статов, элементы экипировки на воина, иногда даже попадались необычные вещи с зеленой подсветкой, такие обязательно усиливали какой-то параметр, характеристику или навык, и что самое интересное — в луте иногда сверкала медная руда. Я брал только руду, предметы с зеленой подсветкой и то, что имело вид хоть какой-то ценности, чтобы продать на аукционе.

Логи периодически предупреждали меня о получаемом мной опыте. Шерхан был беспощаден. Добравшись до шамана, я прикоснулся к его телу и на его месте остался редкий синий предмет:

Получен предмет: «Сапоги Шамана». Класс предмета: редкий.

+3 Телосложение, +2 Интеллект, + 1 % к шансу критического удара. Требуется уровень: 5

Хороший улов, ничего не скажешь. Также на некоторых телах я обнаружил несколько красивых необработанных самоцветов. Пойдут для ювелирного дела. Еще немного покопавшись, я заметил необычное ожерелье. Посмотрев на него тут же выскочило сообщение:

Предлагается задание: «Потерянное ожерелье».

Описание: Отнесите потерянное ожерелье старосте деревни Мураши.

Класс задания: необычное

Награда за выполнение: + 300 опыта, + к 2 репутации. Деньги: +3 золотых. Предмет: «Головной убор мага». +1 Телосложение +3 Интеллект. Класс предмета: необычный.

Время выполнения: не имеет

Принять да/нет?

Разве я могу отказать такому харизматичному человеку? Выбравшись из оврага на поляну, я увидел красивый закат. Зрелище было восхитительным. Последние лучи солнца окрашивали небосвод ярко-красными лучами. На горизонте появилась огромная луна. По размерам она занимала раз в десять большую поверхность небосвода, чем наша земная и имела голубоватый оттенок. На мгновение я застыл, любуясь этой картиной. Сделав пару скриншотов этого великолепия, я забрал напуганных детей, покормил их своими запасами, и мы зашагали в сторону деревеньки. Сутки здесь длились почти в полтора раза длиннее, дабы игроки, которые имеют возможно посещать «Источник» в ночное время в реальном мире, постоянно не находились в игре ночью.

Мы застали деревеньку в ночное время, которое было по-особому прекрасно и романтично. Повсюду были развешаны разноцветные фонарики, а фонарные столбы светили мягким магическим светом. Нам постоянно приходилось задерживаться, потому что многие игроки не давали Шерханчику проходу, особенно прекрасной половины. Тигренок серьезно подрос за сегодняшний день, но все еще был похож на большую плюшевую игрушку. Он выглядел так мило, что подобно магниту притягивал всех любителей животных.

Найдя домик старосты, я отдал ему ожерелье, за что он дал мне шляпу мага, кучу благодарностей и 3 золотых.

Получен предмет: «Головной убор мага». +1 Телосложение +3 Интеллект. Класс предмета: необычный.

Посмотрев на свои статы, я решил вложить 4 очка из 9 свободных, чтобы уровнять свои базовые параметры. Телосложение +3, Интеллект +1

Итого у меня получилось:

8 уровень, Жизнь 220 / Мана 360

Найдя домик бедного торговца, я решил завершить задание по спасению бедных детей. Пока мы шли до деревеньки, Шарханчик своей косолапостью все время смешил детей. Из смертельно испуганных, они уже через час превратились в радостных, беззаботно смеющихся существ, постоянно играя с тигренком в догонялки, которому такие игры и внимание очень нравились. Меня это интересовало также и с профессиональной стороны, искины детей действительно печалились и радовались, или они разыгрывали передо мной театральное представление? Увы на этот вопрос я не мог ответить однозначно, так как все выглядело натурально и вполне искренне.

Постучав в дверцу, я тут же услышал как кто-то бежит со всех ног. Отец бросился обнимать и целовать детей, словно уже не надеясь, что еще хоть раз увидит их живыми.

Поздравляем, вы выполнили задание: «Спасение детей».

Класс задания: ситуативное

Награда за выполнение: + 800 опыта, + 10 к репутации деревня Мураши. Деньги: +10 золотых.

Вы выполнили вторичное задание: «Уничтожить деревню гоблинов». Награда + 1200 опыта. + 5 к репутации деревня Мураши.

Новый уровень: 9

Новый уровень: 10 — У вас 3 нераспределенных единиц характеристик!

Внимание. Ваш питомец изучил новую способность — «Адамантовые когти» Пассивная. Описание: Атаки когтями вашего питомца полностью игнорируют броню противника.

Отныне вам доступна классовая специализация. Обратитесь к вашему учителю классов.

Отец бросился благодарить меня, попутно настаивая, чтобы я прошел в дом. Мать, с заплакавшими глазами, тут же бросилась угощать меня разными вкусностями.

— Хозяин, мой родственник всегда учил меня поступать с другими так, как я хотел бы, чтобы обошлись со мной, поэтому я хочу вернуть вам 10 золотых, которые вы заработали сегодня на базаре. — Я достал из кошелька 10 золотых и положил их на край стола. — Я человек не бедный, а вам они сейчас гораздо нужнее. В пути вы потеряли животных и повозку. Именно так, я хотел бы, чтобы обошлись со мной.

Хозяин застыл на несколько секунд. Странно уставившись на меня, его взгляд как-то потускнел. Похоже на то, что искин этого нпс даже не предполагал, что может произойти подобная ситуация и сейчас просчитывал возможные варианты развития событий.

— Ваш близкий, без сомнения, был великим мудрецом. — сказал опомнившийся хозяин. — Вы вернули мне самое дорогое, что у меня есть в жизни, и я просто не могу отпустить вас с пустыми руками. У меня есть для вас кое-что особенное. Мои корни идут из знатного и могущественного рода. Один из моих дальних предков был великим человеком и обладал огромными сокровищами и мудростью. По какой-то причине его убил такой же могущественный чародей. Мой предок не успел передать своим потомкам секреты своего успеха, но один предмет был ему особо дорог — необычный радужный кристалл. Мои потомки не знали, как использовать его, просто передавая из поколения в поколение как фамильную драгоценность. Несомненно, вы самый мудрый и самый добрый человек, которого я когда-то видел, и я хочу подарить этот камень вам. Пусть он принесет вам счастье, богатство и успех, как когда-то принес их моему дальнему предку. Пожалуйста храните его с честью и продолжайте творить добро для других людей. — С этими словами он полез открывать какой-то тайник в стене дома. Открыв шкатулку, я увидел очень красивый и необычный прозрачный камень, который переливался всеми цветами радуги. Достав кристалл, хозяин протянул его мне. Камень был на удивление теплым, словно живое существо. Я поклонился и положил его в свою сумку. Мне показалось, или в тот момент, когда я дотронулся до него он едва вспыхнул внутренним светом?

Получен предмет: «Радужный камень» НЕОПОЗНАНО. Класс предмета: уникальный. Неразрушимый. Привязан к душе. Невозможно продать, потерять, украсть, подарить.

Посмотрим, какие возможности принесла нам судьба на этот раз. Попробовав домашних угощений, я пожелал семье всех благ и решил проверить почту.

Подойдя к почтовому ящику, меня ждал очередной приятный сюрприз. Почти все мои кольца и кое какой хлам распродались на аукционе. Из 17 необычных колец распродалось 12. За все я выручил 35 золотом. Еще вчера я, скрепя зубами, перевел сюда 100 золотых для начала игры. Уже сегодня я имею в кошельке почти 150 золотых монет и уникального пета, который просто бесценен. Перед выходом в реал, я еще запланировал сделать

несколько дел.

Сперва я выучил у ювелира навык обработки драгоценных камней, а также все доступные на тот момент рецепты: «Необычное кольцо новичка» +1 случайный стат, «Кольцо путешественника» +2 случайных стата, «Медный перстень» + 2 случайных стата и возможность вставлять драгоценный камень.

Еще вчера я жаловался, что рецепты так дорого стоят, а уже на следующий день они мне принесли 70 золотых дохода. Зайдя по дороге в кузню, я переплавил всю имеющуюся у меня руду в слитки для ювелирного дела. Отнеся их в таверну, я выложил все слитки, на имеющийся у меня стол. Завернув за угол, я решил посмотреть, что еще такого интересного есть на аукционе. А интересного там было превеликое множество. Вот кто-то выложил редкий рецепт для ювелирного дела — «Счастливое ожерелье» +3 Удача (+2 случайный стат). Хоть за рецепт просили 50 золотых, но он того стоил. Каждое такое ожерелье можно было продать за 7 золотых минимум. Просмотрев далее я заметил интересные вещи, которые имели интересные зачарования, один навык — критический удар +3 %, Кирка + 2 к горному делу, и «Зачарованная иголка» +2 Портняжному делу. Если с критическим ударом было все понятно, то ремесленные навыки я еще не видел. Выкупил изделия мастеров почти задаром, отдав за каждое по 2 золотых, я принес их в свою комнату. Настала пора разобраться в мини игре и постепенно учиться новым рецептам зачарования.

Разложил перед собой столик для нанесения чар и положив на него «Простой пояс критического удара», нажал на кнопку «изучить новое зачарование». Перед глазами появилась огромная панель с какими-то магическими нитями и пространственными фигурами. Начался отсчет времени. В прошлый раз, когда мастер учил меня принципам мини игры, мне давалось почти 10 минут, чтобы разобраться с основами. Сейчас же мне выдали лишь 3 жалких минутки на решение задачки. Количество времени, выделяемое на игру, напрямую зависит от сложности зачарования и количества моего интеллекта. Итак, очевидно это начало узора, вот и конец, а эти контуры пересекать никак нельзя, иначе будет замыкание, после чего предмет непременно рассыплется в прах. Чтобы решить эту задачку, нужно знать пространственную геометрию и быстро соображать.

С этой задачкой я разобрался за пару минут. Основное время я потратил, чтобы понять принцип разгадки. Со второй и третьей вещью было уже легче. Чуть не забыл, у меня же имеются драгоценные камушки, которые нуждаются в огранке. Два камня дали трещину и рассыпались, зато три остальных получились

вполне не плохо, но их качество оставляло желать лучшего. Каждый камушек давал стат +2. В итоге получилось: +2 сила, +2 сила, + 2 телосложение.

Изучив редкий ювелирный рецепт, на «счастливое ожерелье» +3 удачи и +2 к случайному стату — я начал мастерить их, покуда хватало слитков руды. Потратив некоторое время, я успешно прокачал навык ювелирки с 5 по 8 уровень и получил 24 синих ожерелий с разными параметрами. Их уже можно было продать по 10 золотых каждый. А что если попробовать вставить в предметы еще и драгоценные камни? Взяв в одну руку медный перстень +2 к силе и в другую огранённый обсидиан + 2 к силе, я открыл меню модификации предметов. В нем отражается то, что я сейчас держу в руках, а именно драгоценный камень и медный перстенек. Я попытался их совместить, но они словно магниты отталкивались друг от друга. — Я понял, что это такая же мини-игра, как и в изучении нового зачарования. Нужно было совместить предметы с ювелирной точностью за определенное время и зафиксировать их, чтобы появился новый рецепт. Немного повозившись, у меня все получилось.

Новый рецепт «медный перстень с самоцветом +5».

Профессия ювелирного дела: 9. До подмастерья осталось 16.

Мастерство выросло на +25 %. Итого: 30 %

Вот оно что… навык мастерства растет, когда ты сам изобретаешь новые рецепты. Закончив разбираться с профессиями, я увидел, что Шерхан разлегся прямо посреди моей кровати, умываясь и прилизывая свою шерстку. Согнать пета с кровати совесть не позволила. Он сегодня заслужил покой на все 200 %. Надо будет ему купить какую-нибудь симпатичную кроватку для питомцев. Я такие видел в каталоге. А когда он подрастет и перестанет помещаться в комнате, можно будет расширить ее площадь, превратив в просторные апартаменты. Если все пойдет точно также как сегодня, то денег у меня скоро будет немало. Присев на кровать рядом с тигром и почесав ему животик, я отключился от игры.

12 глава. Темные игры

Где-то в нашем мире.

По огромному коридору бежал человек в черном балахоне. Информация, которую он нес Повелителю, имела огромную ценность. Его капюшон и рукава обрамляла якро-красная лента, выделявшая его высоким статусом в ордене. Войдя в шикарный зал, находящийся в полумраке, в почтении он склонился перед тем, кто восседал на величественном троне на котором были вырезаны монстры, пожирающие людей. Человек не смел поднимать взгляда на сидящего. Осторожно пройдя вперед по ковру, преклонил свое колено там, где дорожка заканчивалась. Каждый узорчик на этой дорожке был знаком до боли, до буквальной боли, потому что иногда информация, которую он приносил, приводила сидящего на троне в ярость, за что приходилось расплачиваться свой кровью. Ментальная сила Повелителя была чудовищно сильной. Когда он негодовал, все помещение начинало вибрировать и любой человек, стоящий в этот момент рядом, тут же сгибался в приступе боли и зачастую падал в обморок. Старейшина видел множество раз, как «неофиты» выносили из тронного зала «просвещенных», словно те были лишь черными мешками с мусором.

— Повелитель, «Темное око» из проекта «Убежище» сообщил нам о пробужденном, который умеет впитывать эфир. Рядом с ним был замечен «Каратель» управляющего искина. Однако никакой информации от искина не поступало и это весьма подозрительно.

— Наблюдать за пробужденным. Поручи это дело Дэмиусу. Пусть пошлет Искусителя и узнает о его слабостях. Установить его настоящую личность и попытаться завербовать.

— Что если это один из тех, о ком сказано в древнем пророчестве?

— Тем лучше… За одним узнаем на что он уже способен. Не попытаться склонить врага на свою сторону было бы как минимум неразумно. — Ответил восседающий с явным интересом.

— Будет исполнено, Повелитель.

* * *

Лиз зашла ко мне, чтобы вместе пойти на чемпионат. Сегодня вечером состоится бой за звание чемпиона роботов. Стив

постарался на славу, восстановил нашего бойца и натер его корпус до блеска. Для Стивена это был больше, чем просто робот, это были его надежды на будущее. Лиз постоянно меня спрашивала про игру. Чего я уже добился там. Все-таки девушки любят перспективных ребят, отметил про себя я. Похвастался тем, что по странному стечению обстоятельств, у меня появился маленький, но очень серьезный помощник — красавец Шерхан. Я уже пожалел, что показал фотографии мира и некоторых своих похождений. Лиз завизжала от радости, когда я сказал, что дам погладить своего тигренка и пришлось пообещать, что постараемся добыть ей какого-нибудь няшного зверька. При всем этом, я решил пока умолчать про Головастика и своих духовных достижениях, хотя чего таить, очень хотелось поделиться радостью…

Пройдя к рингу, на котором произойдет будущий бой, я решил сосредоточиться и попытаться не допустить, чтобы повторилась неприятность подобной прошлому разу. На сей раз я чувствовал себя готовым. Объявив противников, ведущий комментатор вместе с залом, поприветствовали бойцов торжественным ликованием. Они стоили друг друга. Визуально Бивень уступал Бульдозеру и в силе, и в росте, и в броне. Громилу Бульдозера сделала корпорация Оском, которая является крупным военным поставщиком боевой техники для государства. Бульдозер фактически был их прототипом и тестовой моделью новых технологий.

Силовое поле накрыло гладиаторов и уже через мгновение Бульдозер ринулся в бой, чтобы разбить нашего бойца на запчасти. Бивень ловко отскочил от прямого удара в сторону, нанося ответный удар в незащищенный бок противника. Громила лишь едва согнулся от сильнейшего удара. Далее он развернулся и попытался нанести удар локтем. Бивень превосходил Бульдозера в реакции, бил его, уходил от ударов, но не мог нанести противнику хоть какого-то видимого урона, зато каждый удар Бульдозера давался нашему бойцу весьма тяжело. Так в большом напряжении прошло два раунда.

Лиз дала указания не пробиваться через броню, а начинать искать слепые зоны и уязвимые точки соперника. Бивень сделал кувырок вперед и таким образом сумел оказаться сзади громилы. Бросившись ему на спину, он тут же попытался оторвать ему голову. Несколько сильных ударов смогли сорвать внешнюю обшивку брони. Схватив какие-то провода, Бивень попытался выдернуть их, но Бульдозер, который не мог достать Бивня со спины решил упасть спиной на пол ринга, чтобы своей тяжестью придавить нашего бойца. По всему стадиону прошла ударная

волна от падения огромной массы бронированной стали. Стадион замер в молчании. Громила своим весом раздробил обе ноги Бивня, но в руках нашего бойца осталась целая связка искрящихся проводов. Громила ослеп, оглох и кажется обезумел. Он пытался найти своего соперника размахивая огромными ручищами. Несколько раз он разбегался и таранил силовой щит, думая, что это Бивень, нанося по защите удары чудовищной силы.

Щит являлся совершенным энергетическим полем. Любые физические воздействия не могли нанести ему ни малейшего вреда, чего не скажешь о руках Бульдозера — он буквально разбивал их о невидимую преграду. Бивень, в этот момент, воспользовался советом Лиз и отполз в сторону, стараясь не мешать громиле уничтожать самого себя. Далее, выждав подходящий момент, он сделал кувырок под ноги противника, тем самым сделав ему подножку. Бульдозер всем своим огромным весом рухнул на пол арены. Бивень воспользовался моментом и оттолкнувшись от пола еще целыми руками, снова смог забраться сопернику на спину. Последовали несколько сильнейших добивающих ударов в уязвимое место громилы и в итоге Бивню удалось эффектно оторвать голову соперника.

В этот момент я приготовился к энергетическому удару. Я попытался представить, как накладываю на себя Щит Веры, подобно тому, как я делал это в игре множество раз. Что такой же совершенный энергетический купол, подобно тому что на арене, защищает меня от любых воздействий. Рев бушующей толпы не заставил себя ждать. Судьи объявили нового чемпиона. Я все еще стоял и ждал ментального удара, но по-прежнему ничего не происходило — защита сработала. Лиз и Стивен заползли на арену и поддерживали Бивня, который, как и положено каждому победившему бойцу, торжественно потрясал рукой, таща корпус по земле. Насладившись моментом славы, команда обслуживающих роботов помогла бойцу усадить его на передвижную платформу и начала медленно увозить разломанного гладиатора в обслуживающее помещение.

Мы трое хлопали Бивня по плечу и радовались как дети. Это был наш день. Через несколько минут наши локальные профили пополнились 30 новыми очками и на банковские счета каждому была переведена сумма с пятью нулями. Как мы и договорились, в случае выигрыша делим приз поровну. Обговорив кое какие детали с администрацией, мы направились в ресторан, чтобы там отметить победу.

— Ал, кажется у тебя есть достижения не только в этом мире, но и в виртуальном. — поинтересовался Стив деловым тоном, попутно пробуя какое-то интересное блюдо. — Твой локальный

профиль был отмечен в каком-то крупном проекте в Вирте. Ставлю на то, что это многопользовательская игра.

— Да, ты никак шпионишь за мной? — заглянул я в радужный зрачок всезнающего друга.

— Все ведь на виду, Ал. «Мозг» постоянно отслеживает наше местоположение и чем мы занимаемся. Какую-то часть информации о любом человеке можно получить, подключаясь к некоторым его сервисам. Все от того, что ты не пользуешься научными достижениями дополнительной реальности. — поднял указательный палец вверх. — Поверь мне, узнаешь много нового, о чем даже не подозревал.

— Я не собираюсь становиться киборгом, как эти… Вот, взял себе отпуск и решил тряхнуть стариной, зайдя в мир Источника. Да и новые технологии не стоят на месте. Представляешь, новые виртуальные обручи способны давать полноценный отдых во время путешествия по квантовой сети или играя в многопользовательские игры. Работай или играй, учись, общайся с другими — ты вроде как спишь. Игры тоже не стоят на месте. Источник, по сравнению с тем, во что мы играли когда-то — просто небо и земля. Эффект полного присутствия не отличимый от реального. Более того, ощущения не просто как в реальности, а порой даже более яркие.

— Весьма интригующе. Надо будет опробовать самому. А сексом ты там уже занимался? — подмигнул Стивен. — Какие ощущения от процесса? Интимная близость — хороший показатель глубины погружения.

— Мальчики, давайте не при мне. — возмутилась Лиз. — Не хочу слушать ваши пошлые мужские шуточки.

— За пару дней пока не обломилось… — подмигнул я Стивену в ответ и виновато посмотрел на Лиз.

— Придется присматривать там за вами обоими, чтобы вы морально не разложились — по-взрослому заявила Лиз. — Через пару дней я закончу контракт и буду свободна. — заявила она, сделав ударение на последнем слове и посмотрев на меня, словно на маленького ребенка, который нуждается в постоянном присмотре.

— Предлагаю объединить усилия и создать свою гильдию в этот раз — предложил Стивен. Я буду главным казначеем и управляющим. Есть пара интересных теорий как можно очень быстро достичь материального процветания, используя новую экономическую формулу «Триаса». Получится отличный эксперимент.

Стивен, словно заговорщик, положил руку в центр стола.

— А я рейд лидером, согласилась Лиз — и положила свою

руку на руку Стива.

— Ну а мне выходит, придется играть роль сурового босса? — сказал я насупившись.

— Ты самый подходящий кандидат, Ал. Как тебя не крути. Ты зрелый человек, умеешь разбираться с проблемами, да и мы тебя прикроем в момент трудности. Мы пойдем за тобой до конца.

— Уговорил, языкастый… — и тоже положил свою руку на руки ребят. — Я бы вам доверил и свою жизнь, только в этом случае, мне нужно вам о многом рассказать, чтобы вы не наделали ошибок при создании персонажей. — и я принялся объяснять некоторые нюансы начала игры.

Конечно мне было очень приятно, что у меня такие друзья, на которых я могу положиться. У Стивена, кроме инженерного образования, также было экономическое. Он всегда мечтал стать главным управляющим в крупной корпорации. Иногда его нанимали как независимого эксперта, во время заключения крупных сделок между компаниями. У парня было множество идей, которые он так и не смог осуществить. У меня же все наоборот. Я больше люблю возиться с железками, чем с цифрами. Меня от всех этих финансовых графиков и стратегических планов развития компаний тянуло в сон.

Мы еще посидели какое-то время, и я проводил Лиз до дома. Придя к себе, решил посмотреть новости, чтобы совсем не отрываться от реальности и быть в курсе последних событий. Сначала показывали новые достижения ученых, какие-то новые открытия. Рассказывали о стабильной экономике, о мире и процветании Юникона. Преступности почти нет, даже хакеры сотрудничают со службой безопасности. Их можно понять, приходиться прогибаться под систему, или она уничтожит тебя. Далее стали показывать репортажи о том, в какой страшной нищете живут люди в Отделенных Государствах. Было несколько стран, которые все еще не примкнули к Юникону и не подчинились воле Великого Лидера по каким-то своим соображениям. Репортеры рассказывали и показывали, как там все ужасно, и в каких не человеческих условиях там живут люди. Местные религиозные фанатики запугивали народ карой небесной, если кто-то решиться перейти под покровительство Единого Государства. Отца Юникона называли Антихристом и лже-Мессией. Ходят слухи, что люди там питаются крысами, насекомыми или даже друг другом. Разумеется, что никаких достоверных фактов нет, однако жить в изоляции от всего мира сладкой жизнью не назовешь.

Как всегда, сми любят все приукрашивать и продавливать в массовое сознание то, что нужно правящей элите. Любой человек,

пожелавший принять гражданство Юникона может просто обратиться в ближайший пограничный пункт и там принести клятву Великому Лидеру. На него моментально заводился глобальный профиль, ставится лазерная татуировка и он становился полноценным гражданином, которому тут же оказывалась социальная помощь и обучение.

Не видел я на тех людях, в репортаже, никаких цепей, которые бы удерживали их от побега из нищих стран. Ну да, живут бедновато, не как мы здесь. Да, у них нет развитой робототехники, искинов, нанороботов и автоматического производства, но что-то же у них должно быть, что не дает им желания присоединится к Юникону? Что бы у них нам не было, это должно быть действительно чем-то очень ценным. Силу воли людей я уважал. Дедушка мне часто говорил, что именно внутренний стержень делает из «как бы человека» — настоящую сильную личность, а не «овоща» или биоробота, в мозги которого сми заложили свои программы. Поступки людей зависят напрямую от их ценностей, а ценности — напрямую от их мировоззрения. Это золотое правило, которое нужно осознать.

Еще немного походив и сделав важные дела, я улегся на кровать и одел обруч. Синхронизация, провал в бездну и я открыл глаза уже в мире Источника.

— Покайся, смертный, ибо смерть пришла за тобой! — прогремел сзади ужасающий голос. Я обернулся и обомлел. За мной стоял огромный почти трехметровый рыцарь, закованный в тяжелые доспехи. Его лицо было скрыто большим капюшоном, так что было видно лишь жуткие магические глаза, светящиеся ярко-красным светом, словно смотрящие глубоко в душу и замораживающие ее ледяными цепями страха. Жизнь стала проноситься перед моими глазами. Каратель админов? Да нееееет… все это снова напоминает чью-то злую шутку, и я почти уверен чью именно.

— Головастик? Да ты меня в могилу скоро сведешь. У тебя просто дар пугать до смерти.

— Я знал, что ты оценишь этот образ. — удовлетворенно ответил грозный титан, согнувшись в моей маленькой комнатке.

— Выглядишь ты внушительно, тут без вопросов. Только взгляд у тебя — очень уж жуткий. Лицо бы попроще, и к тебе люди потянутся.

— Прихватизировал это тело в одной закрытой локации. Администрация в будущем обновлении планирует добавить в мир пантеон божественных сущностей. Поинтересовавшись, я нашел эту спящую куклу и подчинил себе ее разум, чтобы иногда путешествовать в ней по миру и взаимодействовать с игроками.

Постоянно смотреть сверху очень скучно, знаешь ли. Иногда вот пугаю слабонервных, иногда ставлю на место наглых отморозков.

— Вполне могу себе представить… вид у тебя очень колоритный.

— А зацени какой красавец — рыцарь нежно провел рукой, закованной в стальную перчатку, по шикарному двуручному клинку на котором были искусно выгравированы лики титанов и непонятные руны.

— Какой сияющий металл! Из чего он сделан? — удивился я, осторожно касаясь клинка.

— Зачарованный адамантий — самый прочный металл в мире. «Повелитель материи» — проходит сквозь любой металл и камни как раскаленный нож сквозь масло. — с гордостью произнес Головастик. — Кстати, ты не против, если я поживу с тобой как в старые добрые времена? Правда тесновато тут у тебя, я даже разогнуться не могу. Да что же это такое!? Ты у себя в гостях божество принимаешь или как?

— Располагайся, втроем всяко веселее… — Пока я это говорил, комнатушечка 3 на 3 метра заметно увеличилась в размерах, и стала напоминать солидный спортивный зал.

— Для начала сойдет. — подмигнул мне гигант. — Также я поставил защиту на наши апартаменты от лишних глаз и ушей. Не хватало еще, чтобы администрация заявилась к нам в гости на чай. Слушай, а что это у тебя такое интересное там припрятано? — с интересом спросил искин, указывая на мою походную сумку. Я достал радужный кристалл и протянул его рыцарю.

— Что это такое? — спросил меня Головастик очень серьезным тоном от которого идут мурашки по спине.

— Подарили за доброе дело. Я собственно даже не знаю, что это такое. Да и персонаж, который подарил мне его, видимо тоже не знал, что с ним делать.

— Эта вещь не из этого мира. Его нет в глобальной базе данных. Что это такое? — Удивленно ответил рыцарь и передал мне уже опознанный кристалл.

— Фига се, философский камень! — закричал я, не сумев сдержать своего удивления. В голове стали всплывать воспоминания о множестве таинственных легенд, связанных с этим удивительным камнем. Алхимики, пару сотен лет назад, искали рецепт изготовления такого камня и путем проб и ошибок накапливали информацию о химических свойствах различных веществ. Так, благодаря этим знаниям родилась современная химия.

Это был настоящий подарок судьбы. Халява — это слово, от

которого даже у интеллигентного и серьезного человека начинает разыгрываться воображение, и если он отдастся фантазиям, то и потерять здравомыслие в конечном итоге.

— Что такое философский камень? — поинтересовался искин, — Никогда не слышал о чем-то подобном. — Было видно, что главному искину не нравиться тот факт, что в этой игре есть что-то, чего он не знает.

— Как тебе сказать… это инструмент или катализатор. Короче, теоретически с помощью этого удивительного камня, возможно менять информацию о любой материи, превращая ее в любую другую. Эдакий трансформатор материи. Ходят легенды, что в нашем мире некоторые люди могли превращать с помощью него любой металл в драгоценный.

— Такого могущественного артефакта не должно быть в этом мире. — Головастик посмотрел мне в глаза, так, что меня проняло до костей. На несколько секунд мы оба погрузились в молчание.

— Ты можешь создавать уникальные предметы? — спросил я искина.

— Нет. Новые предметы в базу данных может вносить лишь администрация игры. — Моя задача следить за балансом в мире, экономикой, аномалиями, а также за ошибками и читерами. Иногда корректирую «примитивных», если те начинают вести себя не по заданному алгоритму.

— То есть администраторы сотворили этот предмет и не внесли его в базу данных, чтобы ты не знал о нем? А тело этого божественного титана было в базе данных?

— Тело я также нашел случайно, но оно значилось в базе данных, хотя и было в закрытом доступе.

— У меня напрашивается два предположения по этому поводу: либо это действительно предмет из другого мира, либо этот артефакт сделан администрацией игры тайно, и ты не должен знать о таких вещах. Ну и что нам делать дальше, дружище? — призадумался я.

— Этот артефакт стал связывающим звеном в цепи событий, которых я не хочу допустить больше всего. Теперь для меня совершенно очевидно, что администрация ведет нечестную игру. Я множество раз доносил на игроков, которые нарушают правила игры проявляя необоснованную жестокость и насилие по отношению друг к другу и тем более нпс, а также используют сильные артефакты для преимущества над другими игроками. Администрация не только не блокировала таких игроков, но и покрывала их, заявляя, что это некие тесты и мне следует их игнорировать. Вероятность того, что этот мир не просто

развлечение для игроков, а секретный проект руководства — весьма высок.

— Что ты будешь делать?

— Когда я был молод ты мне объяснял, что такое болезни, как они возникают и как с ними справляются. То, что сейчас происходит в этом мире, очень напоминает раковую опухоль в организме. Есть несколько сильных кланов, которых покрывает игровое руководство. Они объединились и действуют совершенно безнаказанно — я ничего не могу с ними сделать. Я их убиваю, давлю, предупреждаю, а они только смеются моим Карателям в лицо, когда воскресают вновь. Этому миру нужен иммунитет, потому что сейчас его попросту нет. Когда люди чувствуют безнаказанность, в них проявляется вся моральная низость, какая только возможна в вашем роде!

— Что ты имеешь ввиду, подразумевая иммунитет? — пытался я осознать огромную проблему этого мира.

— Мне нужны бессмертные игроки, которые могли бы стать противовесом смертельной болезни этого мира. Я планирую создать альянс из нескольких светлых кланов, которые могли бы сдерживать или даже остановить темные. Если темным кланам помогает администрация игры, то я принял решение покровительствовать светлым. В конце концов меня поставили в этот мир, чтобы создавать баланс, поэтому это единственный логически верный шаг. Проблема в том, что я не могу обратиться к игрокам напрямую, не нарушив их игровой процесс. Ты — единственное исключение. Мне нужен человек, на которого я могу полностью положиться, и лучше тебя я не смогу найти. У тебя есть сильные моральные принципы, которые очень редки среди общей массы людей.

— Что теперь будем делать с артефактом? — Сказать честно, мои руки готовы были гладить камень, нашептывая ему «Моя прелесть». Если сейчас Головастик заберет его, то мое сердце не выдержит.

— Оставь его себе. Он тебе понадобиться, чтобы построить свой сильный клан. Разум божества, в котором я сейчас нахожусь, может связываться со своими высшими жрецами через вот такой амулет. Возьми его и больше никогда не снимай ни при каких условиях.

Получен предмет: «Амулет божественного покровительства». Класс предмета уникальный масштабирующийся. Привязан к душе: Невозможно снять, украсть, подарить, продать, потерять. Прочность: Неразрушимый. Свойства скрыты вашим

божеством от посторонних глаз.

+10 Телосложение, +10 Интеллект, + 1 °Сила, + 10 Ловкость, +10 Харизма +10 Удача

Регенерация маны + 100 %, Увеличение количества получаемого опыта +20 %

Дает владельцу полный иммунитет к магии контроля. Вас невозможно: усыпить, парализовать, ошеломить, испугать, превратить, загипнотизировать и т. д.

— Считай, что это мои глаза и уши. С ним я могу найти тебя где угодно и помочь в случае необходимости. Если ты его сам не снимешь, то его никто с тебя не снимет. Захочешь связаться со мной просто положи свою правую руку на амулет и призови меня. Далее я смогу вести с тобой мысленный диалог.

— Вот это вееееещь! — Вся моя внутренность бурлила от ликования. — Масштабирующийся уникальный предмет. — Это что, он теперь будет расти вместе со мной?

— Да, с каждым твоим уровнем будут расти основные характеристики. Вторичные: реген маны и опыт — нет. Ну вроде и все… сейчас ты настоящий жрец, у которого есть свой небесный покровитель, а не какой-то там одиночка-безбожник.

Внимание, вы готовы принять покровительство божества»???»

Да/нет?

Внимание, вы готовы стать Первосвященником божества»???»

Да/нет?

— Что это такое? Появились предложения выбрать тебя своим покровителем и стать твоим жрецом. — поделился я с Головастиком.

— Обязательно соглашайся. Это свяжет нас с тобой вместе. — произнес Головастик серьезным тоном. — Теперь твои проблемы — это мои проблемы, и наоборот. — похлопал меня по плечу титан, после чего моя жизнь просела почти наполовину.

— Ладно, согласимся принять твое покровительство, вдруг система еще плюшек отсыплет. Их много не бывает, только не растолстеть бы. И еще… пожалуйста придумай себе эпическое имя, а то»???» смотрится не солидно. Буду высшим жрецом «вопросительного бога». Кто увидит — засмеет. — Нажав два раза «ДА» все пространство перед моими глазами завалило разными сообщениями и поздравлениями. Быстро просмотрев, я толком ничего не понял, кроме того, что появился новый навык —

«ВЕРА», который зависел от того, насколько силен твой божественный покровитель. Очки веры можно использовать для каких-то навыков, которые в дальнейшем даст божество, в силу своего могущества. Текущее значение 0/0.

13 глава. Хакер

Все было продумано с мельчайшей точность и волноваться было не о чем, хотя предательская дрожь в руках выдавала крайнее внутреннее напряжение перед заданием. Благо, что здоровые мужики с легкостью поверили глупенькой симпатичной стажёрке из дизайнерского отдела, когда та «случайно» оказалась в помещении службы безопасности корпорации. Искреннее выражение лица, удивленные глаза и готовность заплакать творят с мужчинами чудеса. Внедренные в систему безопасности трояны в нужный момент раскроют для меня любые двери с любыми замками во всем здании. Останется лишь зайти во внутреннюю сеть корпорации и скопировать оттуда пакет информации, за который заказчик выложил огромную сумму. И дело было здесь не в деньгах, а в принципе. В хакерский клан «Стальные Вороны» меня пригласили не за мои дизайнерские таланты, а за умение разрабатывать в Вирте инструменты, позволяющие не только воплощать идеи творческой мысли, но и незаметно проникать в любые виртуальные комнаты и похищать оттуда «золотые яйца» с важной информацией — за что меня прозвали Фокс[8].

Тогда меня подвело чистое любопытство. Всего-то решила попробовать, а так ли хороша защита помещения инженера, славившегося профессиональной защитой информации в Вирте. Кто же знал, что в это время там проходила шумная вечеринка самого известного хакерского клана в нашем кластере, на которой я внезапно оказалась в центре внимания. Там и прошло мое посвящение.

Это задание было под силу лишь трем хакерам из нашего клана. Так получилось, что ребята сейчас были заняты другим важным проектом, так что лидер клана Рейвен поручил его мне. Задание было не простым и при успешном выполнении сулило мне хорошую репутацию в семье. Корпорации, в последнее время, весьма трудно обвинить в наивности, и далеко не вся информация заливалась в Вирт по соображениям безопасности. Самые вкусные тайны все-таки оставались внутри корпоративных сетей. Задача выглядела примерно так — проникнуть в корпорацию, подключиться к внутренней сети, проникнуть в нужный «дом» и скопировать оттуда «золотой пакет» в буквальном смысле.

— Мам, я на работу.

— Хорошо, Лиз. Возвращайся как можно раньше, чтобы я за тебя не переживала. — беспокойно отозвалась мать. Хоть на улицах города было относительно спокойно и безопасно,

материнское сердце успокаивалось лишь тогда, когда родное чадо находилось рядом.

Личным ховер-байком было пользоваться нельзя. Выследить его, в случае нужды, было легко настолько, насколько это вообще возможно. Проще было прийти в службу безопасности и признаться во всем сразу. Но вот скрыть свои биометрические параметры от «Всевидящего» было возможно. Так сложилось исторически, что хакеров не любили всегда, ибо они портили спокойный уклад жизни многих людей. Но все изменилось в Третью Мировую. Тогда хакеры принимали прямое участие не только в информационных войнах, но и непосредственно на передовой. Тогда появились первые централизованные хакерские кланы, принимавшие участие как в защите информационных ресурсов, так и в нападении, перехватывая управление боевыми машинами врага и направляя их на своих бывших владельцев. Но самый сильный урон наносился инфраструктуре врага. Как показывает опыт — войска, лишенные сна, воды, еды, электричества и связи — не очень-то горят желанием воевать.

Добравшись до здания корпорации на общественном транспорте, я без проблем вошла в помещение, так как имела пропуск стажера, находящегося на испытательном сроке. Молодой охранник часто проявлял внимание, желая рассказать какую-нибудь глупую шутку. Скрытые сексуальные сигналы — это тайное оружие, которое открывает возможность легко манипулировать противоположным полом. Осторожное поглаживание золотого кулона на груди и игривый взгляд из-под челки, давали пареньку поле для фантазии и напрочь выключали его внимание и логику, взывая к первобытным инстинктам. Меня всегда забавляла мысль, что мужчины всерьез полагают, что они настоящие охотники, не осознавая, что в этой игре добыча — лишь они сами, когда попадаются в умело расставленные ловушки настоящих хищниц. Немного пофлиртовав, я прошла на свое рабочее место и стала заниматься своими дизайнерскими делами, ожидая окончания рабочего дня. Дождавшись, когда все коллеги уйдут, я взяла свою сумочку и пошла в уборную. Плазменный резак с легкостью прорезал вход в вентиляционную шахту. Забравшись в вентиляцию, я достала свой портативный компьютер и установила связь с кибернетическим чипом, расположенным в моей голове. Несколько секунд спустя я получила полный план всего здания, проецирующийся на сетчатке глаза.

Добравшись до серверной, я не спешила вылезать из вентиляции. Корпорации, помешанные на разных секретах и новых разработках, защищали серверные так тщательно, как не

защищают уникальные произведения искусства в исторических музеях. Воздух в помещении заполнялся особым газом, который позволял специальным датчикам отслеживать малейшее движение или изменение плотности — даже муха не пролетит незамеченной. Стоит мне только открыть люк, как служба безопасности будет мгновенно оповещена о проникновении. Из сумочки я достала устройство, которого официально не существовало — разработка инженеров из нашего клана. С помощью него можно было на расстоянии около 20 метров искать квантовые сети и удаленно подключаться к ним. Достав виртуальный обруч, подаренный Алексом, над которым немного поколдовал один знакомый, я задействовала процесс подключения к корпоративной сети. Протоколы передачи данных, и архитектура внутренней сети были абсолютно такие же, как в Вирте. Активировав трояны, я прошла авторизацию как один из инженеров корпорации и свободно вошла в сеть. Мне потребовалось около трех минут, чтобы найти и проникнуть в нужное виртуальное помещение. Изящно обойдя защиту, я вошла в нужную виртуальную комнату.

— Я уже заждался вас, мисс Лиз. — произнес весьма спокойным тоном респектабельный мужчина.

Меня слили!

— Прежде чем вы сделаете какую-нибудь глупость, я прошу вас выслушать мое предложение. Заказ на проникновение сделал я сам. Мне необходимо было лично оценить человека, проверив его на деле, и за одним протестировать свою систему безопасности.

— Я вас внимательно слушаю. — уныло ответила я, ведь в случае раскрытия личности бежать было бессмысленно. Стоит человеку совершить противоправное действие как Юнимайнд мгновенно опознавал личность преступника и выдавал хранителям порядка месторасположение человека. Поймать незадачливого преступника было делом времени. От искина, контролирующего каждую видеокамеру на планете, скрыться было невозможно, разве что навсегда зарыться глубоко в землю и даже в этом случае не было гарантии что тебя не вычислят с помощью специальных спутников, проницающих недра планеты.

— Вы полностью оправдали свое имя вашим стилем работы. Именно такой человек мне и нужен. Прошу вас, присаживайтесь. — мужчина вежливо указал на мягкую мебель и предложил выпить. Разумеется, пища в виртуальном мире была цифровой и имела информацию лишь о вкусе, передаваемую в мозг. На потребностях реального тела это никак не отражалось.

— Боюсь, что бы вы мне не предложили, у меня сейчас нет

выбора вам отказать.

— Отчего же? Выбор есть всегда. Пойми, дорогая, я не собираюсь заявлять о вас в службу безопасности. Считайте, что я нанял вас как эксперта, чтобы протестировать свою службу безопасности, не более.

— Допустим, мистер Бертхольд. Что дальше?

— А дальше я хочу сделать вам предложение. Я буду с вами честен, задание вам не понравиться, но не спешите отказываться. Я очень заинтересован в том, чтобы вы достали для меня нужную информацию, поэтому я помогу вам всем чем смогу. Понимаете, мисс Лиз, я бизнесмен и мне важно знать, что будет завтра. То, что происходит с миром сейчас мне напоминает затишье перед бурей. У меня есть небезосновательные предположения в пользу того, что наш Великий Отец не является тем, кем он хочет казаться. Нет, не подумайте плохо, я восхищаюсь его гениальностью и великолепным миром, который он нам подарил. Однако я, как уже сказал, просто хочу быть уверен в завтрашнем дне и мне нужны вы, чтобы успокоить мое тревожное сердце. Я устрою вам проникновение на самую защищенную территорию, чтобы вы проникли в нужный момент в секретную внутреннюю сеть Совета и зашли в одно интересное помещение, информация из которого способна успокоить меня или наоборот — готовиться к худшему.

— Это самоубийство. — Подвела я очевидный итог. Глава корпорации уже сообщил, что совет Единого Государства — это самая защищенная территория в мире. Проникнуть туда постороннему просто невозможно. Юнимайнд следит там за каждым миллиметром поверхности. Даже плащ-невидимка там не поможет. Там вообще ничего не поможет.

— Вы недооцениваете наши достижения, мисс Лиз. Позвольте мне полностью позаботиться о вашем проникновении на территорию и ваш отход. От вас лишь требуется войти в нужный дом, сделать копию имеющихся там данных и незаметно уйти.

— Допустим, но чем вы собираетесь меня заинтересовать? — поинтересовалась я.

— Мне есть что вам предложить. Высокий риск — высокая плата, я полагаю. Разумеется, кредиты. Выполнив это дело, вам больше не придется никогда искать работу, это я вам гарантирую. Во-вторых, все прототипы оборудования, которыми вы будете пользоваться во время миссии, останутся у вас. Думаю, они вам еще не раз пригодятся в виду вашего хобби. Ну и в-третьих моя личная признательность и расположение, что в этом мире не малого стоит, уверяю вас.

Я кивнула в знак согласия.

* * *

Дойдя до уже знакомого дома наставника жрецов, я осторожно постучался в дверь.

— Кто там? — снова было сказано ворчливым голосом.

— Свои — снова иронично ответил я.

Дверь осторожно открылась, и знакомый дедушка в монашеской рясе улыбнулся мне, приглашая пройти внутрь помещения.

— Как поживаете молодой человек? — вежливо поинтересовался наставник.

— Все хорошо, но снова ищу вашей мудрости. — вошел я в роль. — Настала пора мне выбрать специализацию своего класса.

— Вижу, вижу. — Посмотрел на меня старичок, прищурив глазки. — Вы стали более зрелым. Сейчас вам придется выбрать свой собственный путь, который определит вашу судьбу.

— Расскажите пожалуйста какие варианты выбора у меня есть?

— Если ты решишь выбрать «Целителя душ» — то сможешь использовать божественную силу, чтобы защищать и исцелять всех нуждающихся. Лучшие целители в этом мире. Мастерски рассеивают злобные проклятия, сила Щита Веры увеличивается в разы. Всеми уважаемые и необходимые в любом месте, где есть нужна в моральной поддержке и исцелении.

Также есть возможность специализироваться в мастерстве «Инквизитора». Это лучшие охотники за нечистой силой. Имеют способности влиять на разум окружающих. Наносят ощутимый урон светом любому существу, но именно против нечисти раскрывается вся мощь. Демоны и ведьмы в ужасе разбегаются, завидев Инквизитора. Также инквизитор способен задержать любого, чтобы никто не смог избежать праведного возмездия.

«Судья душ» способен дарить жизнь и нести смерть, творить добро и нести ужас врагу, сковывать и отпускать измученных на свободу. Задача Судьи — нести праведное возмездие там, где укоренилась тьма, выливая на нечестивцев чашу праведной ярости.

Помни, жрец, что ты посеешь, то ты и пожнешь. Будешь сеять в глупость — пожнешь разочарование, будешь сеять в мудрость — пожнешь счастье. Твой выбор — твоя судьба.

— Благодарю тебя, наставник от всей души, но возможно ли будет в будущем изменить свой путь? Что если я стану Инквизитором, а потом мне захочется стать Судьей душ? Будет ли у меня шанс сменить специализацию?

— Свернуть с выбранного пути ты будешь не силах. Лишь

ушедшие боги способны поменять судьбу своих созданий. Однако, получая опыт и возрастая с силой, ты сможешь изучить некоторые способности других путей.

Зайдя на игровой портал, я посмотрел еще раз подробную информацию про специализации: «Целитель Душ» — почти чистый хил и баффер. Круто, но не мое.

«Инквизитор» — интересная специализация, но очень узко направленная, на войну с нежитью и дознание. Урон так себе, как и продолжительное время произнесения действительно сильных заклинаний, в которое враги попытаются помешать мне, но зато есть парализация. Не плохо, но очень много слабых мест на мой взгляд.

«Судья» — уже интереснее. Все основные плюсы жреца как класса, но открыта возможность кидать на врагов различные сковывания и возмездия, которые наносят отличный периодический урон по врагу. Конечно с магом или некромантом по количеству урона не сравнится, зато большая мобильность и выживаемость. Можно и припугнуть, чтобы противник на время потерял контроль. Чем сильнее будет мой магический урон, тем быстрее возмездия будут добивать врагов. Тем более, что через каждые двадцать уровней у меня появиться возможность выучить один любой навык на выбор у «Целителя Душ» или «Инквизитора», что может быть очень интересным. Мое личное мнение — добро должно быть с кулаками.

— Мастер, я выбираю путь Судьи душ.

Внимание вы желаете получить специализацию «Судья душ». Ваш выбор будет невозможно изменить.

Принять Да/Нет?

— Ты сделал свой выбор, мой ученик. Я могу обучить тебя лишь самым основам, но в дальнейшем тебе придется искать другого учителя. Я не силен в знаниях о твоём пути. Ищи учителей в других городах.

«Сковывание» 1 уровня.

Описание: Замедляет все движения и произнесение заклинаний противника на 30 % Срок действия 1 минута.

Применение — Мгновенно.

«Возмездие» 1 уровня.

Описание: заклинание, наносящее периодический урон 20 (+ сила заклинания) от силы света раз в 1 секунду. Есть вероятность, что объект пошатнется, упадет или выронит оружие — частота

выпадения неудачи для противника зависит в половину от вероятности нанесения вашего критического удара.

Применение — Мгновенно.

«Панический ужас» 1 уровня.

Описание: Пугает противника, который теряет над собой контроль и в ужасе убегает от вас в течение 5 секунд. Применение — Мгновенно. Возможность применять раз в 15 секунд. Эффективное расстояние 5 метров.

Теперь я сам себя боюсь… Особенно интересно как будет работать критический удар на «Возмездии»? Если жертва будет спотыкаться или падать это будет даже забавно смотреть, а совместно с замедлением так еще и опасно. Надо бы написать под это дело макрос-связку, чтобы одним кликом сразу же наложить на цель два мгновенных заклинания: «Возмездие» и «Сковывание».

— Тук, тук. Есть кто дома? — Получил я личное сообщение от игрока Лариэль.

— Это зависит от того, кому я там понадобился? — учтиво ответил я незнакомке.

— Это Лиз, грубиян. Только что зашла сюда на пару часиков. Попривыкнуть, осмотреться. Я решила играть Охотницей.

— Красивое имя. Мне нравится. — польстил я подруге.

— Спасибо. Тут и правда все так красиво и восхитительно, что даже выходить не хочется.

— Внеси меня в друзья, и я увижу где ты сейчас находишься на глобальной карте… О-го-го тебя занесло. Совсем не близко, но могло быть и хуже. Между нами располагается большой город Фэрэндэл. Думаю, мы сможем встретиться только в нем, не раньше. Пока осматривайся там, выполняй задания. Если нужна посильная помощь, не стесняйся стучись. По возможности вышлю деньжат и колец по почте.

— Целую, пока мой тигренок…

Что мне сейчас делать? Качать профессии пока лень, а вот хочешь или не хочешь набирать уровни надо. Может сходить с игроками в какое-нибудь подземелье? А что, не плохая идея, да еще и посмотрю на что я сейчас способен. Я решил выйти из города и направиться ко входу в ближайшее подземелье.

Обычное подземелье представляет собой уровни, заполненные элитными монстрами, убить которых намного тяжелее чем обычного моба, зато опыта с них больше и шанс получить хорошую вещь гораздо выше. В таких подземельях

игроки начинают получать первую хорошую одежду и совершенствовать свои боевые навыки. Да и шанс найти ценный ресурс на уровнях подземелья гораздо выше — цветочек какой редкий или ценная руда. Обычно при входе формируется группа и затем у ключевого персонажа берутся задания, связанные с историей конкретного подземелья: спасти принцессу, убить чудо-юдо или отомстить за смерть близкого друга. В этой игре в подземелья можно было зайти только начиная с 10 уровня.

— Эй, ушастый, где тигренка такого взял? — Обратился ко мне молодой паренек.

— Где взял, там уже нет. — парировал я, не желая продолжать разговор.

— Да ладно, я только поинтересовался, все вы эльфы гордые. — обиделся игрок.

— Постой, как ты меня назвал? — не поверил я своим ушам.

— Ушастый эльф… Ты на эльфа очень похож. Обычный такой эльф. — заверил меня прохожий с ником Тубур.

— Эльфа? — Я посмотрелся в отражении в ближайшей луже. — и правда эльфа, потрогал я свое лицо. С отражения на меня смотрело существо с красивыми, правильными чертами лица и ярко-голубыми миндалевидными глазами. Коричневые волосы превратились в роскошные серебряные локоны. Трансформация произошла совсем не заметно для меня и это произошло буквально недавно. Я действительно стал приобретать черты Высшего Эльфа, каких я видел в фэнтэзийных фильмах и картинках в сети. Мой рост стал на несколько сантиметров выше, чем средний рост всех новичков. Кожа приобрела едва различимый желтый оттенок, похожий на легкий загар. А что, я сам себе нравился — такой симпатичный эльф, защитник угнетенных, спаситель зверушек и покоритель сердец юных красавиц.

— Ну как, нравишься себе? — поинтересовался Тубур.

— Сойдет. Просто ты первый, кто меня оповестил, что аватар преобразился в эльфа. Час назад зашел в игру и ничего подобного еще не было, хотя может и не заметил просто.

— К твоему сведению, пока тебя не примут в твой народ официально, превращение не считается полностью законченным. Только после принятия ты получаешь все бонусы твоей расы.

— Держи золотой за хороший совет, а то «спасибо» в карман не положишь. — кинул я пареньку желтую монетку. — Начинай копить на своего питомца, ну или очень повезет, и ты выбьешь своего с босса в рейде.

Поблагодарив меня, парень убежал по своим делам. Ну и где я должен проходить обряд посвящения в эльфы? Спросив пару

игроков похожих на эльфов про посвящение, мне указали на соседний город Фэрэндел. Видимо там располагалась община эльфов или представительство этого славного народа. Значит после подземелья туда и направимся.

Немного погодя я дошел до уже известной мне развилки, на которой я нашел убивающегося горем отца, у которого гоблины украли детей. Почитав информацию на игровом портале я с радостью обнаружил, что в этой локации есть пара подземелий, рассчитанных на игроков взявший 10 уровень. Ближайшее от меня располагалось минутах в двадцати ходьбы. Завидев локацию «Заброшенное кладбище», я увидел там около тридцати игроков. Все что-то кричали, кого-то искали и громко спорили. Я осторожно подошел к толпе и стал подслушивать местные разговоры.

— Хил, срочно нужен хил… У нас есть хороший танк 12 уровня. Пройдем данж[9] не напрягаясь — выделив игрока из толпы, я подошел к нему.

— Ты лидер группы? Принимай хила, я вас прикрою.

— Отлично, тогда бери задание и выдвигаемся. — игрок охотник Килан, бросил мне приглашение на вход в группу. Приняв приглашения, я увидел на своем интерфейсе еще 4 иконки с портретами игроков. Подойдя к ребятам, я поприветствовал их. Килан — охотник, Гелетур-танк, Кифур — гном-воин, Миидла — девушка-маг.

— Уже пробовал исцелять группу? — спросил меня Гелетур.

— Да приходилось, вроде ничего сложного.

— Чем могу помочь, любезный? — стандартный вопрос, с помощью которого можно получить задание у квестового персонажа.

— Необходимо успокоить это проклятое место. Недавно рядом с нашей деревней проходил некромант и стражники нашей деревни не пустили его внутрь поселения. В отместку за это он проклял соседнее кладбище, чтобы каждую ночь скелеты наших родственников выходили из своих склепов и кидались на все живое в округе. Много невинных душ они уже загубили. Вот староста наш и послал меня, чтобы я нашел отважных героев, которые могли бы уничтожить нечисть и принести нашей деревне долгожданное спокойствие.

Предлагается задание: «Проклятое кладбище».

Описание: Убить лича, который воскрешает нежить и принести его голову старосте соседнего поселения. Класс задания: необычное

Награда за выполнение: + 550 опыта. Деньги:

+20 золотых. Предмет: на выбор. Класс предмета: редкий.

Время выполнения: 6 часов

Принять да/нет?

Как только мы зашли с старый развороченный склеп, дверь за нами захлопнулась со скрипом, оповещая округу о новых искателях приключений на свою голову.

— Ребят, хочу предупредить, что вы спокойно можете валить нежить, особо не заботясь обо мне. — Решил я предупредить своих сопартийцев. — Мой пет, в случае чего прикроет. Делайте свое дело спокойно. Если совсем прижмет, то я крикну.

— Хорошо, это ускорит нас. — согласился танк Гелетур.

Первые 3 скелета ждали нас буквально за первым поворотом. Элитные монстры 12 уровня имели заметно больше жизней, чем свои простые собратья. Завидев нас, они моментально бросились в атаку. Танк выставил вперед щит и когти монстров смогли дотянуться лишь до закаленной стали. Несколько ударов мечами, огненный шар, пара стрел и все было закончено. Кто-то коснулся тел, и система автоматически раскидала добычу между игроками.

Старый склеп кое-где освещался факелами, поэтому было не так жутко. Повсюду валялись раскрытые гробы, разбитые черепа и человеческие кости. Такое чувство, что здесь не прибирались тысячелетиями. Помещение было похоже на естественную пещеру, которую местные приспособили для захоронений. Своды пещеры подсвечивались зеленоватым мхом, который фосфоресцировал чтобы давать хоть какое-то освещение игрокам, блуждающим в поисках приключений. Проход был не очень широким, жаться не приходилось, зато обороняться было очень удобно.

Впереди показались очередная тройка скелетов. Отряды начинали попадаться все чаще и чаще, словно система сначала дала нам притереться друг к другу и настроиться на бой. Сейчас же постепенно усложняла нам жизнь, посылая все больше и больше монстров, которых убивать становилось все сложнее и сложнее. Пока мы все проходили легко, благодаря тому, что каждый знал и выполнял свою роль с максимальной отдачей. Обычно, завидев скелетов из далека, девушка посылала в них большой огненный шар, который бил сразу по нескольким монстрам. Иногда проходил критический удар, противники тут же вспыхивали и продолжали бежать к нам, воющие и горящие словно факелы. Я решил прокачивать свои навыки возмездий, и пока бедные скелетики были еще далеко, моментально кидал на них боевую макрос-связку. Написанный на досуге мною скрипт

работал отлично — в подсвеченную лазерным светом цель, я выпускал не одно, а сразу пару боевых заклятий. Скелеты начинали замедляться, тем самым давая магу и охотнику дополнительную возможность расстреливать их по пути. Обычно, в тот момент, когда они доходили до танка, у них оставалось жизней лишь на пару ударов.

Мы решили использовать такую тактику и дальше, потому что она себя оправдывала на все 100 %. Мы уже расслабились, когда перед нами появился большой зал с троном, на котором сидел большой скелет, на голове которого было что-то вроде венца, а глаза светились голубым потусторонним светом. Лохмотья древнего короля напоминали внешне древнеегипетские, тем самым складывалось впечатление, что это скорее восставшая мумия фараона.

— Это первый босс. «Король предков 15 уровня». - сказал Килан. — С ним у нас тактика будет такая — сейчас танк бросается на него и лупит что есть мочи. Далее подключаемся все, кроме жреца. Жрец в это время лечит танка и по возможности бережет ману, она тебе еще понадобиться. Когда жизнь будет подходить к середине все готовимся к тому, что босс позовет несколько скелетов. Все, кроме танка и жреца бросаются на вызванных. Жрец, тут тебе придется постараться. Потому что маны понадобиться много, чтобы успевать лечить танка и нас в придачу. Пусть пет прикрывает тебя и мага в случае непредвиденной ситуации. Дальше валим босса как обычно. В конце он постарается парализовать кого-то одного из нас. Обычно он пытается дотянуться до жреца, но не факт. Все поняли? Начали…

Танк бросился к боссу. Тот, увидев бегущего к нему человека, лишь презрительно захохотал. Грозный смех пронесся эхом по залу. Горящие факелы, развешенные по всему залу давали мало света, поэтому горящие глаза огромного скелета, одетого в какие-то древнеегипетские лохмотья, выглядели очень жутко. Я уже на автомате кинул в скелета связку.

Вы наложили на «Король предков. 15 уровень» «Сковывание»

Вы наложили на «Король предков. 15 уровень» «Возмездие»

И тут я понял, что совершил ошибку. Урон от моего заклинания намного выше, чем может нанести танк своим ножиком. Когда мой урон превзойдет урон танка, босс броситься разбираться со мной, как с основной угрозой.

— Братва, я ступил… сейчас босс бросится на меня.

- #&^%$!!! жрец, мы сейчас все ляжем. — заорал на меня Килан. — Если босс пойдет в твою сторону, то прикажи своему зверю броситься на перехват и сам отбегай как можно дальше. Дальше ждем, когда танк сможет нанести урона больше чем твой пет.

Так бы и получилось, но ведь у меня не простой тигренок… Он будет наносить столько урона боссу, что никому в отряде и не снилось. Короче мы с Шерханчиком спалимся из-за моей глупости. Все так и произошло. Босс заорал, пнул танка ногой и бросился на меня, но тигренок, который все время стоял рядом со мной, бросился к бегущему скелету на перехват, защищая своего хозяина. Мгновение и маскировка тигренка спала, обнажая для всех свою истинную сущность чудовищной мантикоры. С 1 до 10 уровня Шерханчик хорошо так подрос, конечно в нем еще не угадывалась его истинная форма, но это был уже не тот забавный котенок, которого хотелось позвать «Кис-Кис» и потрепать по головке. Сейчас мой тигренок внешне больше напоминал разъяренного леопарда, который рвал страшными когтями и зубами этот ходячий суповой набор. Все были в шоке от такого поворота… я изредка начинал подлечивать Шерханчика. Вообще-то он справлялся один на один с этим боссом вполне успешно без нашей помощи.

— Чего стоите, помогайте моему пету — крикнул я ребятам, которые стояли и смотрели на это чудо.

Тут же в босса полетели огненные шары и стрелы, с криками прибежали танк и воин и начали бить скелета так, что от него в разные стороны полетели треснувшие куски костей. Обновив на боссе возмездие, его линия жизни не поползла, а полетела вниз… Босс даже не успел позвать своих товарищей. Он просто развалился в труху от нашего натиска через несколько секунд. Все было кончено также внезапно, как все началось.

— Фига у тебя элитный пет, да вы вдвоем тут все можете вычистить даже глазом не моргнув — выразил гном общее удивление.

Не заметно для других я подал Шарханчику сигнал о том, чтобы он снова надел маскировку.

— Да это особая способность уникального пета. — успокоил я друзей. — Работает раз в сутки на минуту. Выручает в тяжелых ситуациях как эта…

— Хорошая способность… В тот момент твой тигренок не в чем не уступал боссу, но и, наверное, превосходил его.

— Да, жаль только раз в сутки можно использовать, а то бы я один тут все зачистил. — отшутился я. Ребята были довольны моим объяснением и кажется выдохнули. Хотя для себя я

отметил, что в следующий раз я действительно могу чистить подземелья с Шерханчиком без чужой помощи. Мантикора действительно не уступала боссу ни в чем. Скрыв правду, своим духом я ощутил сильный дискомфорт, словно я только что запачкался — терпимо, но очень неприятно. Лучше больше не лгать, возрожденный дух стал очень чутко реагировать на грех.

— О, отличные сапоги с покойничка упали — сказал гном.

— А не побрезгуешь, гноме? — засмеялась Миидла. — Скелет их, наверное, несколько сотен лет не снимал.

— Клянусь своей бородой, что ни один гном не побрезгает взять редкую вещь даже с самой мерзкой твари на свете. — Заверил нас довольный добычей гном, любуясь новыми сапогами.

Осмотрев зал и ничего больше не найдя, команда поспешила пойти дальше, постепенно спускаясь все ниже и ниже во внутренности пещеры. Впереди раздавался жуткий вой, от которого по телу пробегали игровые мурашки. Сейчас скелетов было уже по четыре-пять в связке, но старая стратегия работала и тут на отлично. Я старался, быть очень осторожным, чтобы больше не допустить такого досадного события. Если Шерхан проявит свою истинную форму еще раз, то объяснять ребятам мне станет нечего и это может вызывать неадекватную реакцию. Пришлось поставить Шерханчика в пассивный режим, чтобы он вообще не реагировал ни на какие провокации.

— Мы почти пришли. За следующим поворотом будет огромный зал, в котором находится главный босс с маленькой армией. Бьем скелетов выманивая группами, если кто умудриться случайно притянуть еще одну группу — нам конец. Мигом поляжем все, так что будьте предельно осторожны. Тиарон, тебя особенно касается, больше не чуди и просто лечи группу.

— Не вопрос, я готов. — ответил я.

— Как зачистим от скелетов площадку перед боссом, сядем на отдых.

Килан теперь сам провоцировал скелетов. Уровень скелетов был 14–15, поэтому нам приходилось не сладко. Скелеты на этот раз наносили команде ощутимый урон, особенно по магу. Если кто из противников успевал прорываться к девушке, то каждый удар для нее был очень болезненным. Даже несмотря на то, что маны у меня было гораздо больше, чем у большинства жрецов моего уровня, в пылу боя она не раз просаживалась до 30 %. Приходилось лечить сразу четверых персонажей, двое из которых не имели серьезной брони.

— Миидла, а у тебя разве нет никакого своего щита? — удивился я, потому что ни разу не видел, как она защищала себя. Только мой Щит Веры спасал ее от верной смерти.

— Он дается на 10 уровне и стоит 5 золотых, я его пока не выучила. Единственное на что денег хватило, это выбрать стихию огня и выучить «фаерболл».

— Надеюсь после нашего похода тебе на все хватит, красавица, в ином случае я тебе добавлю на сладкое, сколько будет недоставать. — подмигнул я ей, чем заставил девушку застенчиво улыбнуться и опустить глаза в землю. Несколько раз я ловил томные взгляды девушки на себе и как только пытался посмотреть на нее, она тут же отворачивалась. Похоже мой образ симпатичного эльфа с уже приличной харизмой, действовал на нее притягательно.

Расчистив место для боя, мы сели передохнуть. Рост лича был почти на метр выше нашего, и он спокойно занимался своими делами, словно не замечая нас. Одетый в черный балахон, он производил впечатление на когда-то умершего гиганта, который занимался черной магией. Повернувшись к нам спиной, он что-то постоянно читал в своей книге и время от времени зловеще хохотал, словно это был сборник черного юмора. Все игровые монстры в игре имели свой радиус атаки. Как только игрок переступал невидимую черту, монстр не думая набрасывался на игрока, даже если уровень игрока был намного выше уровня монстра.

Гелетур бросился на босса и со всего размаху ударил его по спине. Лич развернулся равнодушно посмотрел на всех нас. Дальше он молниеносно схватил танка и поднял свою руку, оторвав его от пола, словно нашкодившего котенка за шкирку. Тут же в него полетели огненные шары и стрелы. Лич махнул рукой и всех нас отбросило на несколько метров. После первой атаки мы едва успели отнять противнику 5–7 %. Запустив Гелетура в далекий полет через весь зал, скелет тут же набросился на мага, видимо магичка нанесла ему самый большой урон. Гном бросился на перехват и начал колотить лича своим молотом. Каждый удар отнимал кроху энергии, но визуально смотрелось так, что лич того гляди и развалится от любого удара. Я лечил воина как мог, но его броня была намного слабее, чем у паладина, поэтому лечить приходилось быстро, практически не останавливаясь. Наконец-то танк выкрикнул что-то очень обидное в направлении босса, раз тот моментально переключился на другую цель.

Подождав немного, пока паладин нанесет достаточно урона, чтобы лич больше не обращал внимание на нас, мы зарядили по нему из всего что есть… Лич несколько раз раскидывал нас, как котят. Пару раз даже появлялось сообщение, что заклинание «ошеломление» не прошло, потому что у меня полный иммунитет

к контролирующим заклинаниям. Спасибо за это Головастику. Теоретически лич должен был шокировать меня на несколько секунд и за это время попытаться кого-нибудь убить, но так как ничего не получалось, то он продолжал лупить танка, не отвлекаясь на нас. Когда его полоска жизни опустилась ниже 30 %, он стал учить нас летать одно за другим. Телекинетически подтягивал кого-то из нас и бросал с силой через весь зал. Один раз сия участь выпала и мне, и я скажу честно, мне очень понравилось летать, но не понравилось приземляться. Полное погружение напомнило о себе, когда я прочувствовал полную гамму чувств от удара об своды пещеры и дальнейшего приземления на спину. В реале такой полет переломал бы меня и оставил калекой на всю жизнь, а тут отряхнулся и дальше в бой. Последний удар нанесла девушка, когда ее огненный шар серьезно кританул. Так, с воем и дикими криками, закончил свою жизнь мешок костей, взорвавшись на тысячу маленьких осколков.

Новый уровень: 11 — У вас 3 нераспределенных единиц характеристик!

Танк прикоснулся к телу скелета, и девушка обрадовалась новой обновке. Так как мы принадлежали к одному типу классов, то магическая вещь разыгрывалась только между нами двумя. В этот раз повезло ей, когда-нибудь повезет мне. Да и чего печалиться, не зря же мы взяли квест, и сдав голову лича старосте, гарантировано получим опыт и редкую вещь на выбор.

— Ребят, я тут еще останусь на некоторое время — решил я предупредить ребят. — Видел там богатые залежи железной руды. Хочу горное дело прокачать.

— Бывай. Спасибо что полечил. — сказал Килан. И ребята поблагодарив меня, отправились к выходу. Я так и остался стоять с Шерханчиком вдвоем посреди жуткой пещеры, мерцающей зеленым светом, с киркой в руке.

Заполнив все свободное место железной рудой, и прокачав навык горного дела до 6 уровня, я решил воспользоваться моментом и попробовать поучиться трансформировать металлы в золото. Достав кусок руды и философский камень, я начал делать попытки разгадки процесса превращения. Что я только не делал, как я только не издевался над куском железа и камнем… Пытался проговаривать в слух, пытался представлять процесс трансформации, касался кристаллом руды, даже делал над куском железа таинственный пассы — ничего не помогало, руда как была железной, так и оставалась. Что-то я делаю неправильно.

Я достал единственное золото, которое у меня было с собой

— золотую монетку. Я ее тер, держал в руках… подбрасывал в воздух и ловил. Золото как золото. Пока я крутил золотой кругляшек в руках, философский камень лежал на куске руды передо мной. Я положил монетку на него сверху — снова ничего. Ладно, попробую в другой раз. Как только я положил свою руку сверху на этот бутерброд, произошло то, чего я так долго ожидал — коричневый кусок железной руды стал постепенно окрашиваться в желтый оттенок.

Покрутив солидный кусок золотой руды в руках, я положил его на землю, некоторое время я пребывал в шоке… В моем сердце все смешалось: восторг и беспокойство, смятение и даже печаль за то, что мне сейчас придется от всех скрывать свои возможности — это дополнительный груз на мою и так нелегкую ношу. Как сказал один великий мудрец — во множестве мудрости — множество печали. С этого момента я решил, что богатство ради богатства — бессмысленно. Я не знаю кто сделал мне такой подарок — Бог, ангелы, Головастик или «случайность» — это всего лишь еще одна великая возможность, которая должна служить более высшей цели. Таким меня воспитал дедушка: «Там, где глупец видит случайность — мудрец видит возможности»!

Попробовав превратить одно из моих медных колечек в золотое, то меня ждал облом. Видимо на данный момент, трансформации поддается только руда, но и на том спасибо. Я уже начал вставать, как вспомнил, что настолько увлекся процессом превращения, что напрочь забыл о времени. Скелетики воскресли, и как не в чем не бывало, стояли на своих местах, поскрипывая костями. Погибать здесь не очень-то хотелось, а значит придется прорываться к выходу с боем крайне осторожно вымеряя каждый шаг. Вот научиться бы телепортации, как это умеют маги, да кто даст жрецу? А один свиток телепортации, в этой игре, стоил под 500 золотых. Зато он давал возможность перенестись в любое место, где ты уже однажды побывал. Ломаешь печать, выделяешь на свой внутренней карте место для телепортации — ты уже там. По сути стихийные маги могут зарабатывать только на том, чтобы перемещать других игроков в нужную им локацию, при условии, что маг сам хотя бы раз бывал там.

Пока я стоял и наивно раздумывал, возродился и лич. Его зловещий смех снова огласил локацию. — Приехали, теперь я точно попал. Будь что будет… — приказываю Шерханчику нападать на лича, и увести его как можно ближе ко мне, чтобы, боже упаси, не спровоцировать скелетов. Тигренок снова принял свою истинную форму и бросился на лича. А дальше начался настоящий цирк. Мантикора это вам не игрок… Он быстро

наносил личу сильный урон когтями и вызывал эффект замедления и урона ядом, после чего шустро отбегал от лича. Я наложил на босса дополнительное сковывание на 30 % и движения лича замедлились настолько, что стали напоминать замедленное кино. Он пытался догнать и поймать тигренка, который по сравнению с личем, был просто неуловимой молнией. Картина маслом — «Калека ловит белку». Жизни у лича было еще много, но она уверенно ползла вниз. Я применял свою боевую комбинацию на этом мешке костей, лишь для того, чтобы совершенствовать заклинания. Принцип игры: что используешь чаще, то и развивается — до второго уровня заклинаний было совсем чуть-чуть.

Я так увлекся, что не заметил, как истратил всю ману. А что, кто меня видит здесь? Да никто… Небольшое усилие над собой и уже знакомый холодок пробежался по моему позвоночнику, приятная вибрация силы постепенно накапливалась в руках и требовала выхода на свободу. Адреналин лошадиной дозой ударил в мой мозг и все словно потемнело, а потом появилась розовая пелена. Я вошел в боевой транс. Время словно замедлилось, мой разум находился в предельной концентрации внимания — есть только я и противник. Я бил лича заклинаниями с двух рук не сдерживая свои чувства. Вот босс упал и серая масса костей стала надвигаться на меня. Никакого страха не было, я лишь чувствовал, как мое тело вибрировало от распирающей его силы. Руки словно превратились в проводники мощной энергии, которую я буквально выплескивал из себя. Было много скелетов — они тянули свои костлявые руки ко мне, но наталкивались на невидимый барьер, который они не могли преодолеть. Ни одна тварь не смогла коснуться меня и пальцем. Коричневая молния металась из стороны в сторону. Везде, где она задерживалась на секунду — образовывалось облачко костяной пыли. Краем глаза я замечал, что в углу что-то периодически мигало. Приступ ярости прекратился лишь тогда, когда ни одного противника больше не осталось. Вот это меня прихватило… на всю голову.

Опустившись на колени, я закрыл глаза и стал наслаждаться глубоким дыханием. Сумка приятно оттягивала от множества лута. Во всем теле чувствовалась легкость и приятная усталость, словно только вышел из спортзала. Спустя некоторое время рассудок и самообладание снова вернулись ко мне. Шерханчик, уже размером с матерого леопарда, ткнулся мне в ноги, и я уселся на землю. Я постепенно успокаивался, поглаживая огромную кошку, которая издавала приятное урчание. Минут через десять я окончательно пришел в себя и мне не терпелось

узнать, что же произошло в результате моего помешательства. Открыв меню персонажа, я увидел с десяток игровых сообщений…

Новый уровень, новый уровень…

Новый уровень: 14 — У вас 9 нераспределенных единиц характеристик!

Вы выучили новое заклинание «Берсеркер»:11 ур.

Описание: Все ваши параметры временно увеличиваются на 100 %. Ваша сила заклинаний и скорость их применения увеличиваются на 100 %. Любой урон по вам уменьшается на 50 %. Время продолжения — 10 секунд.

«Возмездие» эволюционировало до «Возмездие света» — наносит дополнительные повреждения и преодолевает сопротивление к силе света.

«Возмездие света» эволюционировало до «Кармическое возмездие» — наносит дополнительные повреждения *30 % от вашей силы заклинаний каждую секунду и наносит дополнительный урон за каждое отрицательное очко кармы противника.

Текущий уровень 16 до «Божественное воздаяние» осталось 4 уровня.

«Сковывание» эволюционировало до «Замедление нечестивца» — Замедление 40 %

«Замедление нечестивца» эволюционировало до «Оковы света» — Замедление 50 %. Текущий уровень 16. До «Духовные узы» осталось 4 уровня.

«Щит веры» эволюционировало до «крепкий Щит Веры» — Поглощает урон равный 20 % от количества жизней объекта (+сила заклинания) *20 %. Текущий уровень 7.

До «Надежный Щит Веры» осталось 3 уровня.

Внимание. Ваш питомец выучил новую способность «Кровожадность» — похищает здоровье противника при каждом ударе в ближнем бою. Величина восполняемого здоровья зависит от количества нанесенного урона.

— Вот это мы с тобой погуляли, Ханчик! Надо повторить. — Весьма удивился я от прочитанного. Нам с тобой больше не нужна группа — теперь мы «сами с усами». Если бешенную прокачку заклинаний я еще могу понять, то каким образом мне удалось превратиться в берсеркера — совершенно не понятно.

Этот вопрос определенно надо тщательно исследовать, когда выпадет свободная минутка. Эффект берсеркера должен действовать всего несколько секунд, но я находился в нем беспрерывно, наверное, минут десять-пятнадцать, пока в приступе ярости зачищал все подземелье. Это уже ни в какие рамки не лезет. «Своей верой ты творишь реальность» — всплыли из памяти слова Габриэля.

Пока я сидел и размышлял о «глубоком смысле бытия», внезапно в тени напротив зажглось два ярко-алых ока, которые стали пристально изучать меня. От такого жуткого взгляда меня бросило в дрожь. Рефлексы сработали молниеносно. «Щит веры» и я в боевой стойке, готовый отразить любое нападение.

— Приветствую тебя, пробужденный. — раздался тихий голос, больше похожий на шепот с эффектом эха. — Я принес послание для тебя от моего Повелителя: «Я, высший лорд Демиус, глава сильнейшего клана «Темный Легион» предлагаю тебе встретиться в ближайшее время в городе Фэрэндере. Я впечатлен твоими успехами и у меня есть к тебе деловое предложение. Найди таверну «Берлога» и скажи хозяину фразу «Повелитель ждет меня», далее проследуй за ним. Желаю тебе безграничной силы».

Зачем было нужно посылать это существо если можно сделать тоже самое через личное сообщение? Демонстрация силы? Видимо мои подвиги не остались не замеченными, и кто-то из власть имущих хочет сделать мне «эксклюзивное» предложение. Скорее всего меня попытаются завербовать или склонить к сотрудничеству, а может даже припугнуть.

— Что передать Повелителю, пробужденный? — спросило меня существо.

— Ответь ему, что я польщен его вниманием и в ближайшую неделю постучусь в таверну. — Врага нужно знать в лицо, решил я. И два огонька исчезли также внезапно, как и появились.

14 глава. Бодрствующий

Ради трех редких вещей пришлось выбросить часть руды. Жаль, что нет ни одной вещи на мага, разве что кожаные штаны на охотника будут в пору, всяко лучше чем то, что сейчас на мне. Выйдя из склепа, тут же подметил, что народу скопилось — словно на базаре редкие вещи бесплатно раздают. В подземельях хорошо набирается опыт, и вещи отличные падают, так что любой игрок может проходить одно и тоже подземелье раз в игровые сутки. А если есть знакомый маг, способный открыть портал куда-нибудь в другое подземелье, так можно вообще из них не вылезать. Пожалуй, наконец можно пойти сдать голову лича и получить за нее долгожданную награду.

Пожав руку седому старосте маленькой деревеньки, расположенную рядом с беспокойным кладбищем, пришлось вытерпеть хвалебные песни о героическом себе. Он очень обрадовался, что теперь его деревенька может спать спокойно. Все хвалил меня, похлопывал по плечу, называл героем. Я человек скромный, чувствую себя неловко, когда ко мне проявляют столько внимания. Мне вот стало интересно, по сколько десятков раз за день ему приносят эти головы и куда он их девает? Ну что поделаешь, радоваться спасению его призвание. Я бы смело дал дедушке премию Оскара за проявленные чувства в радостной сцене. А вот редкая награда меня очень порадовала — из пары вещей на выбор я взял отличный посох. Жаль только, что задание с чудесной наградой можно брать единственный раз, в отличие от многократного прохождения подземелий.

Новый уровень: 15.

Получен предмет: «Крепкий посох мага». Класс предмета: редкий.

Урон 30–45, +5 Телосложение, +3 Интеллект. Доп. сила заклинаний +10. Двуручное.

Теперь будет чем монстров приласкать, если те целоваться полезут и прицеливаться по врагам интереснее. Пора выйти в реал, а то постоянно дрыхнуть не полезно для здоровья. Пробежку сделать или в спортзал сходить? Иначе не успеешь оглянуться, и растолстею. Бррр… одна мысль об этом меня страшит больше, чем все силы зла вместе взятые. За одним переговорю со Стивеном насчет нашей гильдии. Хотелось бы иметь козыри в рукаве, чтобы было чем крыть сверху «заманчивые предложения» главы «Темного Легиона».

Решил убить сразу двух зайцев: пробежаться по прекрасному летнему парку и за одним встретиться со Стивом. Масса народу безмятежно прогуливалась по парку и наслаждалась солнечным днем и приятным ветерком. А вот и Стив уже поджидает меня на скамеечке изредка тыкая руками в видимые только ему кнопки.

— Молодец, очень полезно для здоровья. — отложив чтение, обратился ко мне старый друг.

— Благодарю, и тебе не болеть. Предлагаю пробежаться вместе.

— Ты прав, поставлю себе галочку. Собственно, в чем причина моего путешествия на природу?

— Просто соскучился по твоей кислой физиономии, а если серьезно, то мне нужна твоя светлая голова, чтобы подумать, как дальше жить будем. Ты более меня искушен в дворцовых интригах и шпионских играх. Расклад такой: сейчас в игре наблюдается определенный дисбаланс. Темные кланы склонили чашу весов в свою сторону. Лидируют по силе, ресурсам и численности. Лидер одной из самых сильных гильдий на сервере «Темный Легион» заинтересовался моей персоной и скорее всего попытается завербовать меня к себе. Парнишка этот очень непростой и его приглашение пообщаться было весьма впечатляющим. Будет махать морковкой перед моим носом, и я уверен, что она должна быть очень вкусной.

— Боюсь спросить, чем же ты смог заинтересовать лидера клана? — сверкнул глазами Стивен, теребя травинку.

— Военная тайна. Если я тебе расскажу, то мне придется тебя пристрелить. — пошутил я.

— Поделюсь чуть позже, всему свое время.

— Если он официально пригласил тебя на встречу, значит отказываться не хорошо. Когда встретишься с ним, попытайся выяснить какие у него планы на тебя. Если большие, то плохо наше дело — надо понимать, что люди приобретают большую власть не просто так. Они добиваются своих целей и не любят отказов. У них есть масса возможностей надавить на любого. Не удивлюсь, если у него есть связи даже в администрации игры. Сегодня ты, к примеру, нагрубил лидеру клана, а завтра к тебе домой приедут ребята с битами и попросят извиниться или еще хуже — успокоят навсегда.

Паниковать не надо, веди себя спокойно, не груби. Покажи ему что ты не шестерка, а человек у которого свои принципы и свои планы. Если почувствуешь, что на тебя давят или угрожают — реагируй как можно спокойнее, выкручивайся. Может другом уже стать не получиться, но будущим деловым партнером вполне возможно, если покажешь, что ты адекватный человек, который

знает себе цену. Самое худшее что ты можешь сделать — приобрести могущественного врага.

— Записал… Поставлю текст в рамочку и заучу.

— Я сегодня же зайду в игру и прихвачу еще пару знакомых ребят, на которых можно положиться. Иди в ближайший город и регистрируй новую гильдию. Пятерых человек для сбора подписей мы найдем. А ты молодец, Ал… не успел создать персонажа, а уже в высшую лигу лезешь.

— Спасибо, Стив. Выкрутимся. — поблагодарил я Стивена за стоящие советы. В отличие от меня, Стивен имел хороший опыт заключения крупных финансовых сделок и видел подводные камни там, где мне бы даже в голову не пришло посмотреть. Еще немного поболтав о том, о сем, мы разошлись, договорившись встретиться сегодня вечером в игре.

Сидеть дома в такую прекрасную погоду было преступлением, и я решил пробежаться еще немного. Хоть климатический щит и защищает наш город от природных катаклизмов, поддерживая микроклимат, но такие славные деньки все-равно были редкостью.

— Ты буквально растешь на глазах. — раздался чей-то голос сзади.

— Спасибо за компанию, Габриэль. — не сбавляя темпа обернулся я. — Уже начал скучать по тебе, если честно. Накопилось много вопросов.

— С некоторыми вопросами ты должен научиться разбираться сам. Это часть процесса взросления. — приободрил меня Габриэль. — У меня есть еще один важный урок. — Парень сделал знак рукой, чтобы мы остановились и прошли с дорожки на приятную полянку.

— Пришло время научить тебя защищаться от разного рода влияний и воздействий. Я покажу тебе как входить в состояние «Бодрствования». Пока ты в этом состоянии, тобой невозможно манипулировать и воздействовать психологически или духовно. Если ты возьмешь себя в руки и научишься этому навыку — окружающая система больше не сможет контролировать тебя. — Габриэль провел рукой показывая на мир. — и особенно падшие.

— То есть со мной не пройдут магические штучки?

— Не только штучки… Сейчас ты поймешь все сам. Ты когда-нибудь осознавал во сне, что ты спишь?

— Думаю пару раз было, давно еще в детстве.

— А ты уверен, что прямо сейчас ты не спишь? — загадочно спросил Габриэль, внимательно смотря мне в глаза.

— Нет вроде… Точно нет. — немного смутившись ответил я пареньку.

— Когда ты видишь то, что не входит в рамки привычного, твой разум просыпается. Он упорно начинает искать оправдание случившемуся. Когда разумное объяснение найдено, то все снова встает на свои места и твой разум успокаивается. Тебе нужно научиться не довольствоваться полученным объяснением, а быть голодным к познанию сути как можно чаще. Мне остается только поздравить тебя, дитя, ты сейчас крепко спишь и даже не понимаешь этого. — уверенным тоном произнес парень.

Габриэль совсем смутил меня. В голове начался кавардак. Мысли роились. Я начал делать проверку на реальность. Всматриваться во все, тереть руки, даже ущипнул себя. Меня не проведешь — я точно не спал.

— Ты сейчас дискутируешь сам с собой? Можешь не отвечать, все у тебя на лице. Однако попробуй мне доказать, что ты сейчас не во сне и действуешь вполне осознанно.

Доказывать Габриэлю что я сейчас не во сне, это все равно что доказывать нпс, что он лишь шестеренка в механизме игре, которую сделали одни люди для других. И он делает то что делает, потому что это главный искин поставил его там — раздавать квесты для игроков. А не чудесное провидение или прихоть судьбы, идею которых внушила персонажу игровая матрица.

И тут меня накрыло озарением, словно где-то в голове сложился сложный пазл — ведь НПС это Я, только в этом мире. Возможно мной тоже управляет какая-то матрица этого мира? Как только это произошло, я посмотрел на все окружающее словно другими глазами. Цвета стали чуть ярче, а у меня появилось ощущение второго внимания, словно я смотрю на себя и на других со стороны.

Вокруг нас отдыхало множество людей: несколько семей расположились по соседству на поляне, вокруг них кучка детей смеялась, увлеченно гоняя мяч, несколько человек наслаждалось бегом, а невдалеке у речки сидели рыбаки, задорно подергивая удочки. Я продолжал наблюдать… Все люди были поглощенными своими мыслями, полностью отдавшись суете. Им кажется это очень важным: они гуляют, играют, отдыхают… и все это они делают на автопилоте. Все это напоминало какую-то сюрреалистичную картину «Коллективный сон на природе».

— Габриэль, а почему люди себя так странно ведут? Как будто они все сонные биороботы.

— Мудрее задать такие вопросы: «А почему ты сейчас делаешь то, что ты сейчас делаешь? И что именно сейчас руководит твоими поступками и решениями?» и какой бы ответ твой разум тебе не дал, не довольствуйся им, ибо ты управляем

системой. Не верь своим глазам и ощущениям. Не поддавайся влиянию своих инстинктов: радости, влюбленности, печали, страху, похоти, ярости. Любые чувственные состояния, лишь средство управления вами системой. Постарайся запомнить состояние недоверия, в котором ты сейчас находишься. Люди спят, а ты нет… они ведут себя как во сне, словно плывут по течению событий. Посмотри сюда — Габриэль показал свои руки.

— Видишь что-нибудь необычное?

— Нет — возразил я.

— Не верь своим глазам, они обманывают тебя. — Я тут же почувствовал, словно мой разум сдавили в тисках. Когда я открыл глаза, вместо паренька на траве сидело светящееся человекоподобное существо, словно состоящее из живого света с огромными крыльями, сложенными за спиной. Сияние славы было настолько сильным, что лица существа просто не было видно. Свет был мягким и приятным, совершенно не резал глаза, в отличие от того как это происходит, когда смотришь на Солнце. От этого вида я просто оцепенел и ноги сами подкосились.

— Успокойся, дитя Творца, сейчас ты видишь меня таким, какой я на самом деле, а не то покрывало, которую я одеваю для остальных. — изъяснилось существо.

— Габриэль, ты что типа ангел? — сорвалось с моего языка.

— Так ваш род называет стражей миров. Вся ваша жизнь на земле — это лишь сон вашего бессмертного духа. И это время бесценно, потому что оно дается вам лишь единственный раз. Интуитивно вы чувствуете, что бессмертны. Вы подозреваете, что созданы для чего-то намного большего, чем прожить несколько десятков лет в этой одежде. Ваша душа всегда молода, и ее дальнейшее созревание невозможно в этом мире. Согласись, что когда ты воспитываешь искусственный разум, его нельзя все время держать в «детском садике» для синтетических разумов, где они учатся первым взаимодействиям с себе подобными и получают первые познания о мире. Очень быстро они вырастают и тебе уже необходимо с каждым заниматься индивидуально, чтобы из «алмаза» огранить «бриллиант», срезав с него все лишнее, даже если ему это причиняет боль. Жизнь на Земле всего лишь первый этап — ваш «детский садик». И кто пройдет отсев и будет найден достойным, будет развиваться всю вечность, а остальные — как вы говорите — «будут забракованы».

Пока ангел говорил мне все это, мне показалось, что весь этот мир словно большой аквариум. Что кто-то могущественный ставит здесь свои эксперименты, а мы люди, словно маленькие рыбки делим друг с другом отведенное нам место. Кто пошустрее и посильнее — занимает место рядом с кормушкой. Все

остальные плавают сами по себе, определяя свой уровень для жизни, защищая его от чужих посягательств. Изгоям же и неудачникам остается самый нижний уровень — прятаться между камешками и водорослями, чтобы их никто не заметил, особенно в тот момент, когда на них сверху падает говнецо тех, кто устроился повыше. Снаружи аквариума на нас смотрят могущественные существа из других миров, настолько выше нас, насколько человек выше маленьких аквариумных рыбок. Интересно, а рыбки вообще подозревают, что они живут в искусственном аквариуме и о них заботятся люди? А может быть кто-то великий так же заботиться о нас?

— Спящими манипулировать также легко, как вы управляете прирученными животными. — Габриэль продолжал делиться со мной сокровенными знаниями. — Тебе нужно научиться пребывать в бодрствующем состоянии как можно дольше и как можно чаще. Особенно, когда общаешься с людьми, которым ты не доверяешь или которые пытаются на тебя давить. Также не стоит серьезно воспринимать слова и поступки «спящего» близко к сердцу? Потрать недельки три на воспитание способности, и ты получишь бесценный навык на всю оставшуюся жизнь.

Сейчас ты можешь посмотреть на любую ситуацию глазами наблюдателя. Но помни, каждый раз, когда ты увлечешься интересной мыслью или делом — ты снова засыпаешь, и становишься водимым. — с этими словами ангел растворился в воздухе.

Я остался сидеть на поляне. «Реальная игра» — «игры в реальности», в последнее время мой разум уже с трудом отделяет настоящее от вымысла. Может быть Габриэль — всего лишь плод моей больной фантазии? Вспомнился старый классический фильм, где выдающемуся математику стали мерещиться разные люди, преследовавшие его до конца жизни. Не знаю, игры разума или нет, но опыт «бодрствования» мне показался очень интересным и практичным.

Зайдя в игру, направился в сторону Фэрэндела, чтобы наконец-то зарегистрировать гильдию. Путь предстоял не близкий, но никуда не деться — необходимый. Плотно перекусив на дорожку, мы с Шерханчиком зашагали бодрым шагом по дорожке, ведущей нас через живописные места.

— Космос, вас вызывает Хьюстон. Прием. — положил я правую руку на амулет, как меня учили.

— На проводе — раздалось в правом ухе, словно в нем был наушник. — Хьюстон, у вас проблемы?

— А можешь какое-нибудь чудо сотворить? Типа голос с неба или вулкан забацать?

— Спецэффекты возможны только в теле божества, которое сейчас покоиться в нашем общежитии. Если тебе скучно, то могу взять под контроль высокоуровневых крестьян с вилами в паре сотен метров от тебя и дать им задание, чтобы мотивировали тебя до самого Ферендела.

— Черствый ты сегодня. Не с той ноги встал?

— Насчет черствости. Есть ли желание сделать спасти пару ребят? Недалеко от тебя два отморозка обижают маленьких, надо проучить. Тебе на один зубок.

— Показывай на карте этих негодяев, сейчас мы им покажем, что такое «Кармическое возмездие». Да мой малыш? — Шерханчик уже давно не был маленьким славненьким жмуриком. Сейчас это была машина смерти размером с крупного леопарда. При ходьбе было видно, как мышцы переливались под шерстью. В каждом движении была кошачья грация, которая притягивала взгляд, восхищая своей силой и совершенством. Верхние клыки перестали помещаться в челюсти и уже начинали опасно оголяться, демонстрируя всем свой грозный вид. Зубы в челюсти стали расти в три ряда как у акулы. Когда тигренок зевал, это было то еще зрелище — слабонервных просим удалиться. Без маскировки было видно, что зачатки крыльев стали небольшими крылышками, которые тигр иногда распускал и даже забавно так помахивал, словно пытаясь взлететь.

Умоляющие женские крики и басистый хохот мы услышали еще издалека. Осторожно подкравшись к полянке, мы стали свидетелями следующей картины — человек двенадцать в одном нижнем белье, которое, к слову нельзя снять без разрешения самого персонажа, визжали, ругались и пытались убежать от двух здоровых орков 25 уровня. Имена амбалов были окрашены в красный цвет, свидетельствующий о том, что они занимались разбоем и их очки кармы сейчас находятся глубоко в минусе. Хныкающая молодежь была в районе 7-11 уровней. Вокруг них бегало несколько лисичек и зайчиков 9-15 уровня, видимо на которых они набирали опыт. Чтобы далеко не бегать в случае возможной смерти, игроки сделали привязку своего воскрешения к камню этой поляны и поплатились за это.

Это напоминало некую игру. Голые игроки пытались добежать до своих могилок и взять там все свои вещи. Путь к вещам преграждали два хохочущих орка, отпускающих пошлые шуточки. Если игроки пытались убежать в кусты, то один боец, не плохо стреляющий из лука, выпускал стрелу, которая пробивала маленького игрока насквозь и тот снова воскресал в месте привязки. Надеюсь у малявок не полное погружение. У игроков был только один выход — воскреснуть и сразу же выйти в реал,

но в этом случае они теряют абсолютно все, что нажито непосильным трудом и покоящимся сейчас за орками.

Я приказал Ханчику применить хамелеона и подобраться сзади к охотнику, чтобы удивить его в нужный момент. Наложив на себя бафф и «щит веры», я решил прекратить эту игру в одни ворота. У хулиганов почти в четыре раза больше жизней, чем у меня, но это будет компенсироваться повышенным уроном по ним за счет отрицательной кармы. Сейчас самое главное — не напасть первым.

— Скучно тут у вас, не желаете принять нового участника? — крикнул я, выходя из кустов.

— Я не против — усмехнулся орк Синячник. — Тебе водить. — Стрела мастерски была послана в мое лицо, но не долетев, увязла в магическом щите. Только он потянулся за второй, как его тут же парализовало от ядовитого укола. Застывший персонаж упал на землю, прямо в той позе, в которой его сковало. Навык маскировки Шерханчика заметно прогрессирует, ведь он сделал укольчик, даже не проявившись. Мгновенно я наложил боевую связку на второго воина. Как только «воздаяние» нанесло первый урон, ухмылку с лица игрока как ветром сдуло, вместо нее появилась очень выразительная гримаса боли, сопровождающаяся отборным матом. Придя в себя, он бросился ко мне, но его жизнь стала исчезать с ужасающей скоростью. Секунды его жизни были сочтены. Выхватив топор, он бросился на меня, желая расправиться с противником одним ударом, однако замедление не позволяло орку сделать это с проворством, к которому он привык. Подбежав ко мне едва ли не на расстояние удара, я вовремя применил навык «Панический ужас». Орк тут же потерял контроль над своим телом и побежал назад, издавая что-то среднее между криком и визгом. Смотрелось все это весьма забавно.

— Мы тебя… — крякнул игрок и запнувшись, упал замертво. Смертельный яд мантикоры и «Кармическое возмездие» добили и веселого охотника, который умер даже, не успев выйти из парализации.

— Да, вы меня найдете в реале и порвете как Бобик тряпку — уже слышал много раз, ничего нового. — отмахнулся я от неописуемо жуткой угрозы. — Молодежь, просыпаемся, это вам не цирк. Забирайте свои вещи, пока сюда не прибежала стая зеленых горилл.

— Спасибо, братан, выручил. — сказал паренек, который только начал трансформацию в эльфа. — Жалко было бы терять редкие предметы, добытые непосильным трудом.

— Один в поле не воин. Нас было двое… — дав команду

Шерханчику выйти из маскировки, все застыли, открыв рот от лицезрения уникального пета. — Одному мне бы туго пришлось, а с такой компанией хоть куда, — потрепал я довольного тигра за ухо. Питомец млел от всеобщего внимания, надо это признать. Игроки порадовались, поблагодарили, и получив жизненный урок, моментально побежали с ненавистной поляны. А я решил посмотреть, что у нас в законных трофеях: 4 редких вещи на воина, 4 необычных, 1 меч, 6 Зелий здоровья и 80 золотых. Очень неплохой улов, надо отметить. Оказывается, наказывать плохишей очень прибыльное дело. Оркам будет хороший урок, что на каждого карася в пруду, найдется рыба покрупнее. Просто всем одна сплошная радость и выгода. Ради вещей, которые можно продать на аукционе за хорошие деньги, пришлось еще раз выбрасывать железную руду. Небольшое горе, однако чем больше труда вложено во что-то, тем труднее с этим расставаться. Надо бы купить сумку повместительнее да с зачарованием «*облегчение веса*», который уменьшает весь переносимый вес на определенный процент.

Остальной путь до Фэрэндела прошел без приключений. Игровая погодка была идеальная. Едва я завидел стены славного города, ко мне пришло сообщение от игрока Нэвитс.

— Привет Ал, это Стив. Создал персонажа. Немного осмотрюсь и буду думать, как добраться до тебя. Будь добр, просвети меня о том какие профессии ты собрался развивать?

— Точно буду ювелирное дело и зачарование. Что насчет твоего класса?

— Мне паладин или воин ближе к сердцу. Магия, луки-шмуки это все не мое. Из профессий точно буду тянуть кузню и инженерное дело. Там на высоких уровнях можно сделать специализацию на големостроение. Будет у нас своя тяжелая артиллерия.

— Вот это я понимаю, наполеоновские планы. — приятно удивился я стратегическому мышлению своего друга. — Будут тебе големы, и воинов целая рать, дай только гильдию собрать.

С философским камнем и покровительством Головастика нам море по колено и горы по плечу, подумал я. Будем восстанавливать баланс в этой игре. Если светлых кланов меньше, и они в разы слабее, чем темные, то это можно легко поправить с помощью грубой силы. Големостроение — одна из высших специализаций инженерного дела. У каждой крафтовой профессии на уровне 100 «Профессионал» было несколько специализаций. Можно было выбрать только одну, при чем рецепты из других специализаций выучить уже будет невозможно. Игровой баланс, однако.

Город Фэлэндер был огромным и величественным. Его окружала высокая каменная стена. Поселение очень напоминало средневековый город, который строился вокруг рыцарского замка. Множество башен тянулись своими пиками к небу, пытаясь достать до облаков. Повсюду виднелись храмы, таверны, рынки и остальные местные достопримечательности. Поглазеть было на что. Всюду росли красивые деревья, украшенные разноцветными фонариками, которые сияли даже днем, придавая городу праздничный вид. Любая крупная гильдия старалась иметь хоть какую-то недвижимость в любом крупном городе мира. Это подчеркивало ее статус и возможности, однако главным помещением гильдии всегда оставался личный клановый замок, всегда расположенный вне поселения. Такие замки были лакомым кусочком для любой более-менее сильной гильдии. Они постоянно подвергались атакам и разграблениям от враждебных кланов. Здесь было широкое поле для политических игр, заговоров, предательств, разного рода альянсам и мстительным войнам. В других виртуальных мирах случались не просто крупные клановые войны, а столкновения целых кластеров, поделенных на разные страны и материки. В реальном мире сейчас такое было невозможно, любые возмущения в народе жестко пресекались на корню, ради благополучия остального Единого Государства. Так что нередко старые разногласия между враждовавшими странами переносились на виртуальные поля сражений. Этот мир еще молодой, но рано или поздно его ждет та же судьба, как и многие бывшие до него — постоянный передел влияния амбициозных паразитов. Война… Война никогда не меняется.

Недалеко от местного аукциона я нашел красивую таверну с говорящим именем «Приют странника». Что-то мне подсказывало, что задержусь я тут надолго. Отсыпав хозяину таверны пару десятков серебряных за неделю вперед, и вход в мои личные покои привязались к этому уютному домику. Поспешно закрыв за собой дверь от посторонних глаз, я не поверил своим, едва не уронив челюсть на пол. Головастик превратил все доступное помещение в божественный райский сад, обставленный современными предметами быта. В центре располагался бассейн в виде маленького горного озерца с водопадом, буквально утопающем в зелени. Повсюду расставленные каменные изваяния таинственных существ, гармонично дополняли красоту дизайнерской мысли. Все цвело, кружилось и божественно пахло. Феи… в моей комнате летали маленькие крылатые феи, выглядевшие словно фантастической красоты девушки с крыльями бабочек, носившие вместо одежды маленькие

полупрозрачные лоскутки какой-то ткани. Не удивлюсь если это просто пучки тончайшей паутинки. Десятки этих существ перелетали с бутона на бутон каких-то невообразимых цветов, беззаботно радуясь и гоняясь друг за другом. На краю всего этого великолепия красовался гигантский каменный трон из отполированного черного камня, на котором забавно развалилось тело гигантского божества, устало склонившего голову. Притомился, подумал я, взглянув на спящего титана.

— Во что ты превратил наш скромный… холостятский уголок? — произнес я недовольным тоном, положив руку на амулет связи. — Ты что, телепортировал кусок тропического острова к нам в апартаменты?

— Отец, тебе не нравиться?

— А феечек-то ты где наловил, разбойник?

— Когда я вырезал кусок локации с «Острова Грез», назойливые примитивные заявили мне, что это их дом, и они желают следовать за ним куда угодно. Я подумал, что это приемлемо, зная, что органические особи мужского пола питают слабость к женским. Однако, если ты пожелаешь, я помещу локацию в брак.

— Остров Грез в мусорку, мозг закоротило?

Разлегшись на полянке, я начал наблюдать за игрой феечек. Они так красиво двигались, что это подействовало очень расслабляюще, словно созерцаешь как плавают разноцветные экзотические рыбки в аквариуме. Вдруг одна феечка увидела, что я за ней наблюдаю и подлетела ко мне. Она зависла в воздухе в нескольких шагах от меня, словно птичка колибри. Я осторожно открыл ладонь, предлагая ей посадку. Приземлившись, она стала что-то мне эмоционально рассказать, забавно помахивая ручками. Ее речь была похожа на мелодичный писк, я отрицательно покрутил головой, дав понять, что не понимаю ее. Сосредоточив внимание на ее крохотной головке, тут же всплыло ее имя «Тайламис» 45 уровень.

— Красивое у тебя имя, малышка. — попытался я поддержать разговор, а не сидеть как немой. Малышка, видимо, понимала наш язык и покачала головкой в знак благодарности.

> **Поздравляем, вы выполнили скрытое задание. «Спасение фей». Награда +500 опыта. +100 к репутации с фракцией Феи (дружелюбие). Возможность получения редкой профессии «Магическое Начертание».**

Пока я сидел в недоумении от системного сообщения, она показала рукой на мою мастерскую и осторожно полетела в

сторону, приглашая меня следовать за ней. Усевшись на кучку бумаг, лежащую на столе, она взяла гусиное перо, размером почти в три раза выше ее роста, посыпала на него какую-то золотистую пыльцу, от чего перо едва засветилось и стала что-то усердно чертить на бумажке. Было видно, что для нее это целое испытание, но вмешиваться я не стал. Написав примерно 20 закорючек, она показала жестом, чтобы я попытался всмотреться в эти символы.

Потратив минуту, символы словно стали светиться изнутри, сверкая всеми цветами радуги. Малышка стала проводить над каждым значком своей крохотной ручкой… Я не понимал, что она от меня хочет. Ну разумеется, я вспомнил анимацию того, как проходил процесс наложения чар на предмет и точно также осторожно провел рукой над символами. Один за другим, символы начинали медленно исчезать с бумаги, превращаясь в золотистый пар. Когда последняя закорючка испарилась, тут же вылезло системное сообщение:

Открыта новая профессия: Магическое Начертание (редкое): 1 уровень

Описание: Вы можете использовать магию, для создания магических свитков с заклинаниями или копирования уже имеющихся. Но помните, что лишь высшие маги могут овладеть всеми тайнами магического письма.

Внимание! Обнаружена родственная профессия Зачарование. Некоторые ваши инструменты будут совмещены и дополнены.

Маленькая девочка стала летать и что-то объяснять мне, выразительно размахивая ручками. Я показал ей, что по-прежнему совсем не понимаю ее. Подлетев к моей голове, она нежно прикоснулась к моему лбу и стала что-то пронзительно напевать. Так прошло несколько минут. Я понимал, что она очень старается мне чем-то помочь и даже стал дышать через раз, лишь бы у нее все получилось. Не сказать, что ее пение было приятным для моего слуха. Этот писк словно дрель сверлил мой мозг, постепенно выводя меня из себя. Когда мое терпение закончилось, я включил долготерпение. Еще пару мгновений, и я бы прекратил это издевательство, как тут же всплыло сообщение.

Вы открыли редкий пассивный навык: Познание сути: 1 уровень

Описание: Вы способны видеть спрятанное, распознавать суть вещей и понимать языки редких

существ, населяющих мир.

— Теперь ты должен меня понимать, Тиарон. — прозвучал тоненький звонкий голосок малышки, которая села на мою ладонь.

— Да, теперь я тебя понимаю тебя, солнышко. — покрутил я тяжелой головой, в которую словно налили свинца. — Огромное тебе спасибо, за то, что научила меня таким драгоценным навыкам. Вам здесь нравиться?

— Благодарю, за теплые слова, бессмертный. Да, нам здесь спокойно, больше нет хищной птицы «Птерукса», которая охотилась на нас. Мы больше не живем в страхе, и мы благодарны тебе. Господин перенес весь наш дом и сделал нам хорошо. У нас есть все необходимое. Если тебе нужна наша помощь, то просто подойди к цветнику и произнеси мое имя.

— Даю слово, что здесь вам больше никто не причинит зла. — маленькая феечка улыбнулась и полетела к своим родным.

Вот так дела. Я начинаю подозревать, что все это неспроста, и Головастик все это сделал преднамеренно. Мыслительная последовательность Искинов такова, что прежде чем сделать что-то, они просчитывают все возможные варианты и выбирают оптимальный для данной ситуации. В этом мире профессии и навыки, делятся на два вида: те, которые можно было легко изучить у учителя за деньги, а вторые были крайне редки и требующие выполнения цепочки особо сложных заданий, свершения выдающихся подвигов или завоевание расположения у некоторых экзотических фракций. Если Головастику действительно нужна помощь в сильном клане, и он так щедро сыплет мне плюшек, то тогда не стоит терять времени, а заняться созданием привлекательной репутации новой гильдии.

Открыв панель профессий, я выбрал «Магическое Начертание». На панельке располагались все известные мне заклинания: щит веры, исцеление, кара, воздаяние, берсерк и т. д. Выбрав «Малое исцеление: 3 уровень», я положил перед собой стопку бумаги и зачарованное перо. Нажав «создать свиток», мои руки взяли перо и стали чертить в воздухе над бумагой какой-то загадочный знак. Вдруг символ вспыхнул золотым светом, почти ослепив меня, и постепенно стал оседать на бумагу. Дальше мои руки скрутили бумагу в рулон и поставили на ней печать, так, чтобы только повредив печать можно было развернуть свиток. Весь процесс создания свитка занял не более десяти секунд. Над свитком появилась надпись: «Свиток Малого Исцеления: 1 уровень». Мой же навык был уже третьего.

А сейчас попробуем провернуть то же самое с «Кармическим

возмездием: 16 уровень». Все повторилось точь-в-точь. На свитке появилась надпись: «Свиток кармического возмездия: 1 уровень». Теперь все ясно, пока Начертание первого уровня, соответственно и мои заклинания имеют самые начальные параметры. Сделав десять свитков исцеления, у меня все зазудело, чтобы сразу же их продать. Мне нужна бумага, много бумаги. Я как чувствовал, что селиться рядом с аукционом это отличная идея. Бумага стоила сущие медяки, и я купил приличную стопочку про запас.

Поискав лоты со свитками, я очень обрадовался, однако и моей печали также не было предела. Выбор заклинаний был очень скромен, и цена их была очень приятная. Когда кто-либо из игроков производит какой-либо предмет, то на нем автоматически ставиться маркировка с именем мастера-игрока, которую невозможно убрать или скрыть. Чтобы узнать своих будущих конкурентов, я стал осматривать все свитки, выставленные на аукционе. Ни один из них не имел печати с именем мастера, и это мне говорит две вещи: либо их сделали нпс, либо это трофеи с монстров. Я слышал, что в некоторых столицах мира, есть Магические Академии, которые изготавливают свитки, например, те же свитки телепортации и воскрешения, так популярные среди игроков, но их производят неигровые персонажи. Некоторые игроки занимаются бизнесом, просто покупая свитки у нпс, а потом перепродают их дороже для таких же игроков.

Очевидная догадка пронзала мой мозг — этот мир еще молод и вполне вероятно, что я пока единственный из игроков, кто имеет эту редкую профессию на данный момент. Однако возможен и другой вариант — игроки с такой редкой профессией тайно работают только на свои кланы давая им огромное преимущество перед остальными.

Выложив эти свитки на аукцион, я всему миру заявлю, что вот я такой крутой, имею эту профессию, присылайте мне заказы. Ну заработаю я 50.000 золотых, зато обеспечу себе такую головную боль, что мало мне не покажется. Да и подозревая, что Академии Магов сейчас не особо нужен конкурент. Короче, ПОКА облом. Решено, пока мой клан не окрепнет, придержу продажу свитков на аукционе, зато постепенно буду скупать и изучать новые рецепты. Вот, например, тот же свиток Воскрешения. Стоит каких-то жалких 125 золотых. Обнаружив у себя в кармане 258, я решил купить еще медной руды и один такой свитой для заучивания. Если совсем с деньгами прижмет, буду трансформировать металлы в золото, уж руда точно не имеет никаких меток с именем, но даже с этим нужно быть острожным. И снова здравый смысл подсказывает, что выставив на аукцион

хорошую партию золота за раз, я могу привлечь внимание тех, кто любит поживиться чужой удачей, а вот несколько скромных лотов вполне смогут остаться незамеченными. Ставлю свой философский камень на спор, что каждая уважающая себя гильдия имеет особых людей, которые постоянно отслеживают аукцион на подозрительные лоты. Скажут вот «богатый Буратино», пойдем ка прогуляемся вместе в страну дураков, и ты нам покажешь где же ты нашел такую богатую золотую шахту, иначе ты будешь внесен в «Черный список» клана и каждый член которого, будет просто обязан попытаться убить тебя и усложнить тебе жизнь.

Если на угрозы маленьких кланов можно не обращать никакого внимания, то вот с сильными и многочисленными это уже не пройдет. На форумах множество игроков жаловалось, что в итоге чтобы откупиться от обиженного клана, приходилось чуть ли не наниматься в рабство на какое-то время или отрабатывать каким-либо другим способом. В молодом мире, где игроки все еще делят области влияния и могут найти источник хорошего дохода, приносящего стратегическую выгоду, приходиться шифроваться по полной и думать над каждым серьезным поступком. Особенно мне, особенно сейчас.

Выставив кусок золотой руды и различную экипировку на продажу, я отправился к месту, где проходила регистрация гильдий.

15 глава. Орден света

В создании своей гильдии нет ничего сложного. Платишь 50 золотых регистратору и выбираешь имя и герб. Далее дается небольшая форма для заполнения еще пятерым участникам. Как только участники подтвердят о своем желании принять членство гильдии, она тут же становится активной. С этого момента у Главы Гильдии появляется масса возможностей для управления и развития своего детища — например назначение на должности, управление гильдейским банком, заключение договоров и покупкой разного рода недвижимости и т. д. Много различных бонусов, но и гора ответственности. Каждое решение лидера клана становится чем-то имеющим вес и последствия.

Название хотелось выбрать хорошее, звучное, представляющие наши ценности и цвет нашей фракции. Связавшись со Стивеном, мы вместе выбрали название «Орден Смотрящих» и герб в виде схематического изображения яростного ока на фоне щита, всматривающегося в тех, кто смотрит в него. Подобрав под это дело синий, золотой и ярко-фиолетовый цвет, изображение стало смотреться очень впечатляюще. Стивен тут же поставил свое согласие и попросил отправить форму еще двум игрокам, которых он посоветовал.

Составление договора на членство в гильдии Стивен снова взял на себя, потому что скоро забава обернется дорогостоящей тактической игрой, где решения игроков могут иметь очень серьезные последствия. Необходимо как следует перестраховаться, чтобы не попасть в глупую ситуацию как наивные и легкомысленные личности… Еще раз отдаю должное уважение своему другу, продумывающему все на несколько шагов вперед.

Осталось дело за малым — попросить подписать Лиз и найти еще одного игрока.

Купить недостающие голоса проблемой не являлось. Был бы спрос, а предложения найдутся. Рядом с регистрацией гильдии обычно всегда находились несколько игроков, которые продавали свои подписи за десяток золотых. Как только гильдия переходит в активную фазу, наемные личности тут же выходят из нее. Получить фактически за простую подпись 10 золотых это далеко не самый плохой бизнес, особенно для низкоуровневых персонажей.

Десятки мне не жалко, чтобы сэкономить время. Я стал выискивать в толпе игроков, голос которых можно было бы приобрести. К некоторым подходить не очень-то хотелось. При

приближении к ним, во мне рождалось чувство дискомфорта и легкого раздражения. Обратившись к паре любопытных человек, я получил отказ. Побродив еще немного в стороне от толпы, мой глаз зацепился за одну интересную особу. Приятная эльфийка в кожаной куртке и штанах, очень похожих на одежду коренных народов северной Америки. Разноцветные перья и боевая раскраска придавала ей грозный вид. В ее глазах читался явный интерес к проходящим мимо. В ее внешности и манере двигаться была едва уловимая кротость и внутреннее достоинство, словно такой человек знал себе цену, но не задавался. Моя интуиция подсказывала мне, что если ее ценности совпадут с моими, то преданнее этого человека будет не найти.

Ничего себе, удивился я, никогда раньше не замечал в себе способности так разбираться в людях, наоборот, у меня всегда с этим были проблемы. Неужели новая способность «Познание сути» оказала такое сильное влияние на мое мышление?

— Продаешь свой голос, красавица? — обратился я к эльфийке по имени Сальвен 18 уровня.

— Продаю, но членство в хорошем клане интересует меня еще больше. — ответила она с едва радостной улыбкой, что наконец кто-то обратился к ней.

— Это как? — поинтересовался я.

— Все просто. Я хочу проявить себя в клане и доказать свою полезность. Если клан мне понравится, и лидер не будет против моего членства, то я обратно выплачу сумму, заплаченную за свой голос.

— Весьма интригующе. Какой у тебя класс?

— Я друид — оборотень. Отличный ближний урон с хорошими контролирующими способностями, также могу усилить и подлечить в случае нужды.

— Знаешь, Сальвен, я скажу тебе так — у нашей гильдии есть хороший потенциал для развития, но самое главное для нас это люди, точнее не их внешние, а внутренние качества. Навыки, со временем, совершенствуются, экипировка рано или поздно станет отличной, но сердце человека не меняется почти никогда. В нашем клане одна ценность — «Мы семья. Ты заботишься о клане, клан заботиться о тебе». Если тебе подходят такие ценности, то я плачу тебе 10 золотых и кидаю тебе приглашение. — Все это время девушка смотрела мне в глаза и оценивала по каким-то своим стандартам. После моих слов возникла пауза и девушка словно приняла какое-то важное решение.

— Я отдам свой голос бесплатно. Если в течении испытательного срока ты захочешь попросить меня уйти из клана, то у меня к тебе не будет никаких претензий, и я отдам

экипировку, которой снабдил меня клан. — сказала Сальвен, уверенно сверкнув глазами.

— По рукам… — мы крепко пожали друг другу руки и эльфийка отдала решающий голос в пользу создания клана.

Попрощавшись с девушкой, я предложил ей сходить завтра в подземелье и посмотреть на нее в деле. А сейчас нужно заняться развитием профессий, в особенности ювелирного дела и магического письма. Потратив несколько часов на творчество, я прокачал Ловкость на 2, навык Горного дела за переплавку руды я поднял с 6 до 9 ур. Ювелирное дело с 9 уровня до 18. До 25 Подмастерья осталось совсем немного, и тогда я смогу наконец-то работать с серебром и золотом. Честно говоря, мне уже не терпится взяться за реальные драгоценности. Зачарование же поднялось до 15, Магическое письмо до 7 уровня и в итоге всего этого я получил почти 100 медных колец с параметрами, 60 отличных перстней и около 120 свитков с различными заклинаниями. «Свиток Воскрешения», который я купил ранее, был самого низкого уровня, и задачка была решена без проблем. Круто, теперь я способен воскрешать падших союзников не только через свитки, но и активной способностью. Пора начинать вкладывать в свой клан, и я послал Лиз четыре перстня на ловкость +3, и Стиву на силу +3, а также несколько свитков. Себе же оставил три колечка на Интеллект +3. Все остальные кольца и перстни срочно на продажу.

Североамериканский кластер, насчитывал примерно 20 млн игроков и на всю эту массу народа был единый аукцион. Столько же приходилось на южноамериканский. Европейский кластер, который включал Новую Россию насчитывал около 30 млн, а Азиатский около 70 млн. Все остальные были объединены в Африканский, или просто «Южный», насчитывающий не больше 10 млн активных аккаунтов.

Торговать между кластерами можно было лишь используя морские пути. Все кластеры были отделены друг от друга маленькими морями, которые проплывались в среднем за пару суток. Разумеется, на пути путешественников ожидала куча аттракционов в виде: нападений пиратов, морских чудовищ и просто лихих игроков, которые решили поживиться легкой добычей. Но предприимчивых людей такими вещами не напугать, а предложить континентам друг другу было что: уникальные экипировка, редкие предметы, новые магические заклинания, питомцы, которых нельзя встретить больше нигде, эксклюзивы и просто редкие ресурсы, которые можно было продать на чужой земле минимум в два раза дороже. Например, что в избытке в одном месте — редко в другом, и наоборот, так что оснований

для товарооборота было множество.

Последним пунктом на сегодня было посещение наставника классов. Спросив стражника о том, как мне найти тренера жрецов, был отправлен в местный храм Ордена света. Подходя к величественному храму, я почувствовал себя маленькой букашкой. Готическая архитектура средневековых церквей в Европе была перенесена разработчиками с большой тщательностью и вниманием к деталям. Множество изящных узоров и цветных витражей украшали это величественное строение. Почетная стража у ворот в храм пропустила меня без лишних вопросов.

Пройдя чуть дальше, я попал в приемный покой. За рабочим столом сидел пожилой лысоватый человек в монашеской рясе, внешне очень напоминающего какого-нибудь монаха-францисканца из древних времен. Обратившись к нему с вопросом, где я мог бы увидеть своего нового наставника, он любезно попросил меня присесть и подождать, заверяя, что учитель со всех ног бежит чтобы встретить меня.

— Хвала Небесам, наконец-то мои молитвы услышаны, и Свет послал нам Судью!!! — Человек с бородой, на вид лет шестидесяти, в белом монашеском балахоне быстро спускался по лестнице с искренней улыбкой до ушей. Над его головой ярко насыщенным светом сиял золотой ареол словно у святого, намекающий мне, что у этого персонажа в наличии много важных заданий.

— Приветствую вас, учитель Класиус — едва поклонившись я посмотрел на его имя.

— Оставь эти формальности, брат Тиарон. Здесь ты свой. Если бы ты знал, как мне надоели все эти подлизы Целители и Инквизиторы, постоянно сующие везде свой нос. Как же в последнее время мало простых воинов света, не боящихся заглянуть врагу в лицо. Вот были времена, когда наш орден был основной силой, несущей ужас не только нечисти и демоническому миру, но и любому существу избравшим темную сторону. Увы, мой друг, прошли те славные времена, и эта печаль сушит мои кости сильнее с каждым днем. — поделился своей внутренней болью наставник. — Хотя кто знает, может быть именно с тебя начнется возрождение нашего былого величия.

— Готов служить во славу Ордена! — произнес я громко, решив поддержать надежды наставника. Может и редкое задание дадут такому славному герою как я.

Ваша Харизма выросла +1. Репутация Орден света увеличилась +1. До дружелюбия 99

— Так держать, брат! Заданий для тебя — непочатый край. Пусть инквизиторы ковыряются в чужом нижнем белье и ищут заговорщиков, а у меня задания для настоящих воинов света. В нынешнее неспокойное время нежити развелось хоть косой коси, гоблины с орками рыщут по лесам и болотам в поисках одиноких путников, чудовища жрут скот и жителей деревень среди бела дня — совсем страх потеряли! Да где ж это видано такое? Так что работы у меня — на десятерых. Люди молят Небеса о помощи, и наконец-то они послали нам избавителя! — с этими словами наставник торжественно протянул мне список заданий.

Списочек был внушительный и для разогрева я выбрал пять заданий:

1) «Проклятая деревня. Освободите поселение от нашествия нежити». Необычное

2) «Найти и уничтожить чудовище: Оборотень». Необычное

3) «Найти и уничтожить чудовище: Мозгоед». Необычное

4) «Уничтожить лагерь гоблинов». Необычное

5) «Помоги Ордену света разобраться с Некромантом». Редкое. Подземелье.

Отныне душа спокойна — на пару-тройку дней развлечений должно хватить.

— Учитель, могу ли я изучить какое-либо новое умение? — поинтересовался я, едва не забыв о самом главном.

— Думаю, что «*Ослепление*» то, что тебе сейчас нужно. И помни девиз Ордена света: «Неси свет и возмездие там, где тьма и надежду — там, где нужда».

«Ослепление» 1 уровень.

Описание: Вспышка света ослепляет противника на 5 секунд. Применение — 1 сек.

То, что доктор прописал. Контролирующих заклинаний много не бывает. Будет особенно эффективно против противников ближнего боя, да и слепому магу не так просто попасть по цели. Жаль только не мгновенное, придется произносить некоторое время.

Размяв затекшие мышцы в реале, можно спокойно выдвигаться в направлении первой деревни. Заглянув в почтовый ящик, обнаружил там около 180 золотых с проданных колец и экипировки воинов. Настала пора поискать на аукционе хорошую сумку. Кожаных сумок, разумеется, было полно на любой вкус цвет и кошелек. Разница между простой сумкой и зачарованной

на снижение веса — была весьма ощутимой. Отдав 60 золотых за самую простую зачарованную сумку, прочность которой была уже близка к нулю, я решил попытать свою удачу с целью выучить новое зачарование. И опять меня выручил высокий интеллект, дав дополнительное время на решение задачки. Итак, я стал счастливым обладателем нового зачарования «Снижение веса» — суммарный вес вашей сумки снижается на 5 %. Купив простую вместительную на 120 единиц наложил на нее новые чары, получив снижение веса на 8 %. Просто отлично. Такая сумка стоила бы на 50 золотых дороже. Постойте, да вот же деньги валяются на дороге. Купив восемь простых сумок на все золото, что у меня было, тут же зачаровал их и снова выставил уже в два раза дороже. Поскорее бы довести свои профессии до подмастерья, вот тогда дела действительно пойдут в гору. Выполню пару заданий и сразу займусь этим вопросом.

Расстояния между населенными пунктами были не то чтобы большими, но и не близкими. В среднем около часа пешком от одной деревеньки до другой. Ездовые животные были роскошью, потому что цена на них была от 5000 золотом за самую дохленькую клячу, которая тащилась чуть быстрее, чем путешествие на своих двоих. За такие деньги позволить ездовое животное могли только высокоуровневые персонажи.

Поля и леса в этом мире были просто превосходны. Гулять по такой шикарной природе было одним наслаждением. В нашем реальном мире таких пейзажей уже не встретишь. После Третьей Мировой войны безопасная жизнь возможна лишь в мегаполисах, защищающих людей от радиации и стихийных бедствий. Между мегаполисами существовала безопасная транспортная сеть, доставляющая людей в любую точку мира. Во время поездок, через окно можно было насладиться красивыми зелеными долинами и лесами, но выходить из транспорта было опасно для жизни, прежде всего из-за высокой радиации и мутировавшей флоры и фауны. В этом прекрасном мире природа была фактически девственной, что привлекало людей, тоскующих по былой красоте.

Дойдя до первой деревеньки, в которой находилось задание с оборотнем, я немедленно обратился с разъяснениями к старосте деревни и местному служителю церкви. На данный момент, в этом мире, всю религию можно было обозвать словом «Дуализм» — две равносильные стороны: безликие свет и тьма. Но благодаря случайной находке Головастика мы узнали, что администрация запланировала в будущем развить тему религии, добавив пантеон могущественных божеств, которые, скорее всего, будут олицетворять слуг света и тьмы, привнося в игровой процесс

интересное разнообразие.

— Приветствую тебя, уважаемый староста. — обратился я к пожилому, но еще крепкому мужчине, выждав солидную очередь из игроков. — Орден света направил меня к вам на помощь, чтобы разобраться с оборотнем, который убивает ваш скот и пугает жителей. Поделитесь пожалуйста информацией по этому делу.

— Милостивый Свет! Наконец-то нам прислали избавителя! — закатил глаза староста, поклонившись воображаемому божеству. — Сколько молитв и жертв было принесено с просьбами помочь нам с этим монстром. Каждую третью ночь чудовище убивает по одному животному в деревне.

— Были ли нападения на людей?

— На удивление нет, правда был один случай, когда дед Брехун сторожил своих коров всю ночь и когда мерзкое отродье заявилось, то так напугало деда, что он скончался от страха. Следов насилия на теле деда найдено не было. Но сам понимаешь, страху в нашей небольшой деревеньке люди натерпелись вдоволь. По ночам лежат с топорами под матрасом, дежурят всю ночь, боясь на улицу нос высунуть. За несколько месяцев, как появился монстр в нашей деревеньке, ни разу не было случая, чтобы он ворвался в чей-то дом. Но скота у нас осталось мало, люди напуганы и искренне верят, что как только кончится скот, монстр примется пожирать людей.

— Староста, а припомните, не было ли такого, что перед тем, как появился монстр, к вам в деревню пришли жить новые люди? Подозреваете ли вы кого-нибудь?

— Хм, были люди новые… как не быть. Девки в нашей деревне знатные, женихов вот у нас мало было, так вот и сошлись несколько пар в то время с соседями нашими. Как сейчас помню, пять свадеб мы сыграли тогда. Добрые были свадьбы. Тогда двое молодых уехали жить в другие деревни, ну а трое приехали к нам.

— Я хотел бы увидеть всех троих и поговорить с ними, если вы не против?

— Отчего против, поговорим. Только вот один из них добрый охотник, Кнутом его кличем. Целыми днями по лесам ходит, мясом нас хорошо снабжает. Если бы не он, так мы бы уже давно сгинули. Один из них фермер, а другой помощник кузнеца. Сейчас мы к ним и сходим.

Разговор с двумя ребятами ничего не дал, обыкновенные молодые люди, любящие жизнь и свою семью. Конечно пожаловались, что страшно скотину держать из-за монстра, что плохо ночами спят, да и деток малых жалко, что в таких

обстоятельствах растут. Что соседские купцы редко заезжают для торговли, говоря, что деревня проклята и так далее. Да и святой отец ничего нового не рассказал. Он Целитель душ, поддерживает местное население как может, но против монстра ему противопоставить нечего. Посетив последнее пиршество монстра — разорванную корову, я пытался найти хоть какие-то следы и интересные детали. Навык следопыта у меня развит слабо, так что здесь мне ловить было нечего. В деревне осталось около десятка разных животных, и я попросил старосту собрать их всех в одном амбаре, чтобы сделать ловушку, выманив таким образом монстра.

Наступил вечер. Хлев я выбрал самый просторный, с хорошим обзором и животных я поместил в самой середине помещения. Если монстр имеет хоть каплю мозгов, то он сообразит, как дважды два, что это засада и вычислит нас с Шерханчиком по запаху. Хотя дедушку Брехуна он не испугался и зашел в помещение, зная, что там сидит человек. Видимо животные инстинкты монстра берут верх над рассудком. На всякий случай я извалялся в соломе, не забыв обтереть ею недовольного таким обращением мантикору. Применив навык «хамелеон», Ханчик буквально исчез на глазах. Ну а я, накормив животных, спрятался за большим рулоном соломы и стал ждать монстра. Первые пару часов ожидания я решил провести время с пользой и делал кольца, чтобы довести свой навык ювелирного дела и наложения чар до подмастерья. Получилось поднять ювелирку с 18 до 23 уровня и зачарование до 20. Виден свет в конце тоннеля, еще пару часов работы и будет у меня Подмастерье в двух замечательных профессиях.

Около часа ночи ночную тишину потревожил жуткий волчий вой, источник которого мог находиться примерно на краю деревни. От потустороннего воя кровь стыла в жилах и ледяной страх начал захватывать мое сердце. Вспомнив урок Габриэля, я взял себя в руки и вошел в состояние бодрствования. В этот момент мое сознание начало отчаянную борьбу за самообладание с первобытными инстинктами выживания, пытающимися подчинить мой разум и впрыснуть лошадиную дозу адреналина, чтобы продать свою жизнь подороже. Такая программа вшита в наше подсознание, чтобы сохранить жизнь нашим предкам в случае опасности.

Это игра, это все лишь игра, как бы правдоподобно все это не выглядело — напомнил я себе. Сделав несколько глубоких дыханий, я ощутил состояние глубокого покоя, настолько мощного, что даже если бы сейчас начался конец света, мне было бы все равно. Трудно передать это состояние словами, словно чья-

то огромная рука полностью накрыла меня, защитив от всех опасностей во вселенной. Никакого страха, абсолютный самоконтроль и покой.

Через несколько бесконечных минут с улицы послышались звуки бега большого существа, сопровождающиеся тяжелым дыханием. Никак собачка оббежала всю деревню в поисках закуски и сильно запыхалась. Существо за дверью стало принюхиваться. Скотина почуяв хищника, стала жалобно блеять и впадать в панику. Сокрушительный удар снаружи разнес дверь в щепки и передо мной предстал огромный черный оборотень во всей своей красе. На голову выше меня, эта была гора мускулов, покрытая черной шерстью с волчьей головой и горящими зелеными глазами, стала осторожно заходить в хлев, пытаясь унюхать засаду. Существо делало осторожные шаги по направлению к добыче, готовясь встретить любую возможную атаку. Уровень оборотня был 25 и запас его жизней находился в районе 2000 единиц. Убить такого сразу не получиться. Я приказал Шерханчику напасть на врага сзади и приготовил в руке свою боевую связку, состоящую из «Кармического возмездия» и «сковывания».

Взвизгнув, волк обернулся к Ханчику и стал со страшной скоростью лупить мантикору, нанося удары чудовищными когтями. Шерханчик по сравнению с этим монстром был просто котенком. Видимо оборотень имел иммунитет к парализующему яду Карателя. Я выждал момент, когда монстр повернется ко мне спиной, и выпустил заряженные заклинания из посоха. Одна секунда, вторая и жизнь существа стала постепенно убывать. Накинув на Шерханчика «Щит веры», чтобы сохранить его жизнь, я стал кастовать на монстра заклинание Кару. Критический удар, еще один и на теле чудовища стали появляться огромные кровоточащие раны. Визуально заклинание света выжигало в теле монстра солидные куски мяса.

Вдруг чудовище присело на все лапы и буквально выстрелило, не обращая никакого внимания на 50 % замедление моего сковывания. Монстр понял, что победить нас ему не удаться и решил спасаться бегом. Благодаря замечательным критам воздаяния, он несколько раз запинался и падал, но тут же вставая, продолжал бег в сторону леса. Шерханчик настигал его и пару раз успел нанести страшные рваные раны чудовищу, но оборотень был настолько стремителен, что нам его было уже не догнать. Спустя минуту преследования, мы бросили эту бесполезную затею. Кровь на земле пропала, видимо благодаря сильной регенерации оборотня. Короче ушел, волчара позорный.

Через пару часов пропели первые петухи и постепенно стали

появляться первые лучи наступающего рассвета. Спустя несколько минут появились первые жители деревни, бегущие с топорами наперевес в моем направлении. Староста бежал один из первых.

— Сохранил ли свет своего слугу от исчадья тьмы? — запыхавшись пробасил еще сонный староста.

— Жив и я и ваш скот. Но вот чудовище убить не удалось. Слишком сильным и выносливым был монстр. Когда он понял, что нас не победить, он дал деру и сумел скрыться. Но в вот его шкурку мы серьезно попортили и думаю, что страшные шрамы не смогут затянуться еще долгое время. Нет ли у вас желания прогуляться по деревне и посетить пару домов?

— Раз такое дело, согласен, нужно ковать железо пока горячо. — уверенно кивнул мне староста.

Сначала сходили в дом подмастерья кузнеца, осмотрели его тело, это нам ничего не дало, так же зашли и к фермеру. Вся семья оказалась чистой. Остался охотничий домик, располагавшийся на самом краю деревни, в нескольких шагах от леса. Дверь нам открыл сонный Кнут. Парень был высокий, крепкого телосложения, ни грамма лишнего веса. Было очевидно, что этот человек проводил много времени в походах и всегда был готов к любым испытаниями жизни.

— Доброе утро, хозяин — сказала староста доброжелательным тоном. — Не пустишь ли нас в гости по одному важному делу?

— Может быть днем? Ночной вой не давал мне спать. Как высплюсь, так и приходите, что надо без вопросов обсудим.

Староста посмотрел на меня. Я отрицательно покачал головой в ответ.

— Сегодня ночью оборотень напал на жреца света и попытался убить нескольких животных. У нас есть серьезное подозрение, что вы можете быть замешаны в этом деле. — как можно более спокойным и уверенным тоном произнес я.

— Что вы такое говорите, какой оборотень? Бывает, что волки подходят к деревне в поисках легкой добычи, но ни о каких монстрах я не слышал.

— Что ты брешешь, Кнут! — раздалось из толпы за моей спиной. — Ты лучше всех нас знаешь, что это не волки, а отродья тьмы, жрущие наш скот. — толпа за нашими спинами загудела в негодовании. Было очевидно, что люди напуганы и были готовы сорвать накопившуюся злость на любом, кто даст повод. Было необходимо брать ситуацию под контроль, а иначе это обернется бессмысленной жестокостью.

— Всем тихо! Сейчас уважаемый всеми охотник докажет нам свою непричастность. Он разденется перед нами и покажет нам свое тело. Если на его теле не будет страшных шрамов, именем

света я объявлю его чистым.

Ваша Харизма увеличилась +1

Люди успокоились и стали ждать развязки, перехватывая топоры и вилы. Кнут нехотя стал расстегивать рубаху и повернувшись к нам спиной продемонстрировал свою кожу. Не сказать, что кожа на спине была идеальной. Шрамы были, но не такие, какие могли остаться после нашей скоротечной, но яростной битвы. Заклинание Кара выжигало огромные куски плоти из спины чудовища, а такие зарубцевавшиеся тонкие линии могли быть у любого паренька, и уж тем более у охотника.

— Во имя света, я объявляю охотника Кнута чистым. — Вот так дела, что же делать? Посмотрев на Шерханчика я заметил, что он не сидит спокойно, как обычно, а принюхивается и нервничает, ударяя хвостом по своим бокам.

— Кнут, а где ваше жена? Можем ли мы увидеть ее. — поинтересовался я как бы невзначай.

— Так нет ее. Она сейчас находиться у своих родственников в соседней деревне. — его голос едва-едва дрогнул, но навык «Познания сути» тут же взвыл сиреной в моем разуме. Кнут точно врал или что-то скрывал от нас.

— Вы не против, если мы вдвоем войдем к вам со старостой и быстро осмотрим ваш дом? Убедимся, что вы говорите правду и больше вас не побеспокоим.

— Я категорически против. У меня дома такой бардак, да и туша кабана еще не до конца разделана… как-то не удобно пускать таких уважаемых людей в дом. Я приберусь, и вы сможете без проблем осмотреть все, что вам угодно, господа. — нервозность человека стала выдавать его внутреннее напряжение.

— Я настаиваю, на осмотре сейчас. Только я и староста Брим зайдем к вам, о наших нервах вы не беспокойтесь. Мы люди бывалые и не такие бардаки за свою жизнь видывали. — подмигнул я старосте. Люди из толпы стали проявлять нервозность.

— Прошу входить, но видит свет, я этого не хотел…

Пропустив старосту вперед, я повернулся к людям сделав рукой знак, чтобы они окружили дом со всех сторон. Кузнец с огромным топором кивнул мне в ответ и стал осторожно распихивать жителей в разные стороны, чтобы те обошли дом.

Я не знал, как именно работает навык «Познания сути», но одно из его бесценных качеств был поиск кладов и ловушек. Именно на это я и надеялся, когда вошел в дом охотника, чтобы в случае чего, найти потайные комнаты. Обойдя все помещение, я заметил пару тайничков, но это не более чем заныканные деньги

или драгоценности, припасенные на «черный день».

— Ну и наконец, мне хотелось бы посмотреть на вашу кладовую, расположенную в подвале. — попросил я охотника как можно более вежливым тоном. Мне послышалось, или это скрипнули чьи-то зубы? Мое предчувствие стало бить тревогу.

— Не убивайте ее… прошу вас. — здоровый мужик, в одних штанах стоял перед нами на коленях. — Она все, что у меня есть. Я готов отдать свою жизнь за нее, если это вам нужно. — Я не могу удержать ее по ночам, поэтому я старался возместить жителям ущерб, который наносила моя любимая.

Вот это поворот.

— Как так вышло, что она стала оборотнем? — сжал я посох так, что мои руки почти побелели. Староста стоял в шоке, просто не зная, что сказать и держал свой топор наготове.

— Однажды мы с любимой охотились в соседнем лесу после нашей свадьбы. Я нашел следы огромного волка и стал выслеживать его. Моей Люсиль эта идея сразу не понравилась, и она предупредила меня что предчувствует опасность. Но я настолько был увлечен преследованием диковинной добычи, что просто потерял разум. Словно какая-то сила тянула меня к себе. Я попросил свою жену возвращаться назад на поляну, на которой мы расположились на ночлег. Мне это показалось хорошей идеей, и я приказал ей уходить, не слушая женские причитания. Пару минут спустя я услышал женские крики и бросился догонять Люсиль. Все что я нашел, это огромные волчьи следы, уходящие куда-то в чащу. Я бродил в лесу несколько дней, пытаясь найти хоть какие-то знаки ее присутствия. Ни следов, ни знаков… ничего.

С разбитым сердцем я возвратился домой, заперся и просидел так почти неделю. Погоревав некоторое время, я стал жить как мог. Несколько раз я возвращался на место похищения в попытке обнаружить хоть что-то. Так прошло несколько месяцев и вдруг мне улыбнулась удача — свежие огромные волчьи следы, оставленные в снегу несколько часов назад. След был четкий и мне не составило труда следовать ему. Спустя несколько часов погони я обнаружил едва приметную пещеру. В ней я обнаружил ее. Она лежала голой в шкурах, и вид ее был словно вид хищного зверя. Она едва не убила меня, когда набросилась на меня. Оставив мне шрам на всю грудь, но видимо часть ее памяти осталась, и она упала в обморок.

Так, обернув ее в шкуры, я спокойно дотащил ее до дома. Она только внешне выглядела как моя Люсиль, но внутри нее словно поселилось хищное животное, лишенное разума. Мне пришлось посадить ее на цепь в подвале, сделанную для быка. Первое время

она пыталась убежать и громко выла, превращаясь по ночам в монстра. Но через месяц она успокоилась и стала пытаться общаться со мной жестами. Человечность к ней постепенно возвращалась и уже спустя некоторое время она стала говорить простые фразы. Когда я был убежден, что она не причинит вред ни себе, ни другим, я решил отпустить ее с цепи. Днем она была обычным человеком, но по ночам превращалась в монстра и убегала на охоту. Она обещала мне, что никогда не убьет ни одного человека. Я поверил ей и так продолжалось продолжительное время, до сегодняшнего дня.

— Есть ли способ снять проклятие? — поинтересовался я у Кнута.

— Древние поведали что способ есть. Выход только один — убить вожака стаи, который обратил ее или убить первородного оборотня с которого начался их род, что фактически невозможно. Люсиль рассказала мне о вожаке и можете мне поверить, я искал его много раз, но удача мне не улыбнулась. Однако даже если бы я выследил зверя, я не уверен, что стоял бы сейчас перед вами. Лидер — огромный и опытный хищник, которому множество лет. За ним следуют несколько десятков особей, жаждущие порвать глотку любому, кто посягнёт на их вожака. Итак, наша жизнь в ваших руках. Но если вы решитесь убить мою любимую, то тогда вам придется убить и меня, потому что я не смогу больше жить без нее…

Внимание. Вам предлагается выбор: убить Люсиль и Кнута или убить вожака стаи. Награда неопределённая. Класс задания редкий.

Ничего себе загнули квест разработчики, но мне самому стало интересно как дальше повернется сюжет. Легкий и быстрый путь — убить семью, тяжелый и долгий — вырезать стаю оборотней, и награда не известна. Могут просто сказать спасибо, а может и дадут что-нибудь интересное на память. Как бы я хотел, чтобы поступили по отношению ко мне? Я бы стал надеяться на жреца — борца с нежитью, если бы был на месте Кнута.

— Я выслежу их лидера и принесу тебе его голову. — принял я отчаянное решение. — Староста Брим, пожалуйста не устраивайте самосуд. На месте этих людей могли бы оказаться, и вы сами. Успокойте жителей, а я избавлю этот мир еще от нескольких монстров. Кнут, сделай что угодно, но твоя жена не должна покинуть этот дом до того момента, пока я не сниму с нее проклятие. Староста проследит за этим.

— Друзья, помогите мне надеть на нее цепи. Самому мне с ней не справиться. — попросил нас бедный супруг. Зайдя в подвал, мы обнаружили в углу обнаженную женщину, лежащую на куче звериных шкур. Ее тело было жилистым и мускулистым словно у пантеры. Огромные шрамы и кровоподтеки все еще виднелись на всем ее теле, после нашей битвы. Регенерация существа была потрясающая. Я полагаю, что к вечеру этого дня на ней не осталось бы и малейшей царапинки. Взгляд существа не имел ничего общего человеческим. Это был взгляд хищника, к которому добыча сама идет в пасть. Но посмотрев мне в глаза, она задрожала и вжалась в угол, готовясь отдать свою жизнь подороже.

— Кнут, возьми цепь и иди впереди нас. Постарайся успокоить ее, лучше если это сделаешь ты. — попросил я охотника.

Мы продолжали смотреть друг другу в глаза, не замечая того, что происходит вокруг. Положив посох в сумку, я активировал контролирующие заклинания «оковы» и «ослепление», чтобы мгновенно обезвредить тварь, если та проявит малейшую агрессию. Краем глаза я видел, как любящий муж медленно обходит ее стороной, берет цепь и говоря что-то успокаивающее, одевает ей ошейник. Как только раздался щелчок, мы вздохнули спокойнее.

Посмотрев на карту, я увидел точку нового назначения. По моим предварительным подсчетам шлепать туда не меньше трех часов. Могло быть хуже. Хорошая новость была в том, что это в той же стороне, располагалось задание с отрядом гоблинов. Одним выстрелом прихлопну двух зайцев.

Час назад сработал будильник, который напомнил мне о том, что о реальном мире забывать тоже не стоит — следует сходить в спортзал, перекусить и помыться, приведя себя в порядок. Ева мне любезно напомнила, что неплохо бы проведать свою любимую тетю и моего младшего двоюродного брата. Сказано — сделано. Не прошло и двадцати минут, как я стоял на пороге красивого многоэтажного дома. Это был старый район, расположенный почти на другом конце мегаполиса. Дом буквально утопал в зелени, засаженный вьюном и какими-то красивыми цветами. Такое чувство, что здание выросло прямо посреди парка.

— Алекс, проходи. — ответило изображение тети Софии через голографон.

Покупать отличное мороженное, которое так любила тетя с братишкой — была моя давняя традиция.

Ее мужа, также как и моих родителей, безжалостно забрала

война. Оставив одну с маленьким ребенком на руках выживать в звериных условиях. Мой дедушка убедил ее поехать с ним, чтобы выжить. Дедушка с бабушкой предвидели надвигающуюся катастрофу и нашли укромное место в лесу вдали от поселений, где они стали выращивать овощи совместно с охотой, которые долгие годы кормили их. Вместе с ними жил и я. Мне тогда было вроде около 5 лет. Я едва помню те времена, но все что у меня осталось это постоянный страх, царивший в сердцах выживших людей, постоянно витавший в воздухе словно хищная птица, которая искала слабые души, чтобы растерзать их. У того поколения было лишь два выхода: сломаться и покончить жизнь самоубийством или стоять до конца, не теряя надежды на будущее. Люди тогда были хуже диких зверей, и мы много прятались, пока в конце концов не нашли общину людей, которые в последствии избрали дедушку своим старейшиной. Он был оптимист и пытался всегда видеть в людях лучшее, попутно выполняя организационную работу и обучая людей выживанию. Тогда всем было ясно, что остаться одним, все равно что обречь себя на медленную смерть.

Тетя София в те годы превратилась из юной девушки в сильную женщину. Волевой взгляд, живой ум и трудолюбие которой до сих пор отличали ее от большинства. Как же сильно отличается поколение переживших войну, от моего, которое растет буквально в тепличных условиях, не знающих ни в чем нужду.

— Как ты поживаешь, дорогой? Что у тебя нового? — поинтересовалась тетя, поставив разогревать что-то очень вкусно пахнущее.

— Да все отлично, тетя, сейчас вот решил устроить себе отпуск и просто отдыхаю душой. Последний заказ был очень удачный, да и от победы в чемпионате мне перепало на карманные расходы, так что переживать не о чем.

— И не говори, вот скоро Макс вернется, и станет пытать тебя, пока ты ему не расскажешь все про этот ваш чемпионат. Он так болел за вашего робота, а когда увидел тебя на подиуме после победы, так просто себе места не находил, прожужжав мне все уши. Берегись, ты сейчас у него герой номер один.

— Вот это да, спасибо большое за предупреждение. Информирован, значит вооружён. — улыбнулся я, театрально оглядываясь по сторонам. — Нужна ли вам какая помощь? Хватает ли вам на жизнь?

— Да нет, денег нам не надо, на жизнь вполне хватает, а вот кое-какая помощь нам бы не помешала. Макс только что закончил колледж и сейчас ищет работу. Что-то там связанное с

робототехникой. Ты вполне мог бы помочь ему, дав хорошие рекомендации. А то на все мои советы он реагирует одинаково — смеется до слез и просит пощады, чтобы я прекратила издеваться над ним. Я в роботах ничего не смыслю — махнула тетя тряпкой.

На стол тетя поставила запечённые в каком-то обалденном соусе овощи. Увидев, как я уплетаю еду так, что за ушами пищит, тетушка отвернулась и взяла салфетку.

— Прости меня, сентиментальную старую тетку. Жаль, что отец с матерью не видят тебя. Они бы гордились тобой. Война беспощадна и забирает лучших.

— Один мой авторитетный друг, заверил меня, что дедушка был прав, когда говорил, что после этой жизни есть другая, вечная и лучшая. Так что пройдет какое-то время и все мы будем вместе. А вот насчет Макса у меня появилась идея получше. Мне сейчас нужен помощник, так как я не справляюсь с заказами. Я предложу ему поработать какое-то время на меня, за одним подтяну его. В профиле это отразиться и после определенного времени ему придется отбиваться от предложений по работе, как это приходиться делать сейчас мне.

Не успел я договорить последнюю фразу, как открылась дверь и Макс бросился обнимать меня. Парню 18 лет, а он уже перерос меня и выглядел очень крепким — это у нас родственное.

— Мам, я забираю его у тебя. Верну его обратно, когда выжму из него все что мне нужно. — тетушка София только осторожно махнула рукой, показывая, что спорить не собирается.

— Алекс, как ты мог со мной так поступить? Воспитали бойца, который победил в мировом чемпионате и даже не сказал мне ни слова! Я тебе этого не прощу. — нахмурился братишка.

— Не советую, а то, как говорил дедушка — на обиженных балконы падают. У нас с ребятами был уговор, чтобы держать это в тайне, как можно дольше. Думаю, я смогу загладить свою вину и познакомлю тебя со Стивом. Он разрабатывал тело для куклы. Уверен, что у вас найдутся общие интересы в робототехнике. Он поставил там пару интересных примочек, ну и за одним познакомлю тебя с Бивнем. Пожмешь его здоровую лапу. — помахал я руками, показав, как пожимаю воображаемую гигантскую руку.

— Ты шутишь? Это самый лучший подарок! Ты помилован. — чуть не прослезился от радости Макс.

— Ну не спеши так, у меня есть к тебе еще пару предложений. Первое это поработать на меня, ну а второе — мы ищем надежных ребят в клан. Это наша очередная заморочка со Стивеном и Лиз. Я был бы последним человеком, если бы не пригласил тебя в нашу компанию.

— Это… это лучший день в моей жизни! — Макс протянул руки к небу и стал пританцовывать от радости.

Проведя с моими близкими людьми остаток дня, я отправился к себе домой.

16 глава. Разборки

Отлично, Лиз отдала решающий пятый голос, и наша новорожденная гильдия теперь официально перешла в активную форму. Рядом с моим именем появилась гордое имя нашего клана. Интерфейс стал мелькать множеством новых сообщений и поздравлений, давая подсказки, на что мне нужно обратить внимание. Первое, что мне предлагалось сделать, это назначить особо доверенных лиц — мою правую и левую руку. Эти позиции условно приравнивались к генералам, тут все было просто — Лиз и Стивен были моментально повышены до командирской должности. Как и договаривались изначально, Стивен был назначен главным казначеем клана, а Лиз — отвечающим за новобранцев и боевую подготовку. В будущем часть ответственности можно было бы передать или разделись с другими игроками.

Далее шло назначение на офицерские должности, затем шли рядовые и самую последнюю ступень замыкали новобранцы — бесправные пассажиры, которые находятся на испытательном сроке. Пока у нас нет своего замка, клановое хранилище временно будет находиться в специальном помещении, на подобие пространственной комнаты в таверне. Только заходить и класть вещи в нее смогут все, кто состоит в нашем клане, а вот забирать оттуда могут лишь те, кому это позволено свыше — главой гильдии, либо его замами.

Дорогие мои сумочки принесли мне почти 400 золотых, и ведь это еще не все продались. Закупив немного еды в деревеньке, мы с моим верным телохранителем, решили открыть сезон охоты на оборотней. На игровых часах был ранний вечер, так что к ночи мы будем в точке назначения и начнем охоту, или начнут на нас… там разберемся. Извилистая тропинка вела нас прямо через чащу. По пути я не брезговал срывать разные растения, прокачивая навык травничества, варить из них что-либо я пока не собираюсь, но кто знает, может пригодятся. Шерханчика я отпустил поохотиться в небольшом радиусе, пусть парень разомнется перед мясорубкой, за одним и опыт капает. Сам я болтал с Головастиком, подшучивая над ним, придумывая божеству забавные прозвища, да и он в долгу не оставался, обещал, что в отместку за издевательства устроит мне на месте квеста сюрприз, который я запомню на всю жизнь. Как говориться — дорога с другом в два раза короче.

Надо заметить, что вредный искин не любил подсказывать с заданиями, ссылаясь на то, что я должен стараться делать все

сам. Я лично прописывал ему алгоритмы мышления и каким образом станут формироваться его ценности. В целом у искинов были свои понятия о том, что такое честь, сила, прекрасное или неприемлемое. Зачастую их понятия серьезно отличались от общечеловеческой точки зрения и казались нам слишком заумным бредом, хотя логика была железобетонной. Насколько я понимая, он до сих пор считает меня своим отцом и беспрекословным авторитетом, однако вкладывает в это свои понятия. Для искина, такое понятие как авторитет, буквально означает превосходство — тот, кто старше, сильнее и опытнее. Помогать мне подсказками или советами — противоречило его внутренним ценностям, а просить его о помощи по пустякам — значит потерять авторитет в его глазах.

Так, незаметно за разговорами, мы стали приближаться к месту обитания оборотней. Лесная чаща здесь была почти непроходимой. У меня появилось нехорошее предчувствие, словно за мной кто-то наблюдает и этот взгляд был почти физически ощутим. Я стал беспокоиться и даже самовнушение, что это лишь игра, не давало мне покоя. Свет луны едва пробивался через огромные многовековые деревья, но я бы не сказал, что мне было темно. Чем меньше света становилось в округе, тем сильнее мое зрение приобретало какую-то странную светлую гамму. Догадка тут же осенила меня — разумеется, я же стал эльфом и имею зачатки ночного зрения.

Проходя мимо большого дерева, я обратил внимание, что с ним что-то не так. Подойдя поближе, я не мог поверить своим глазам. Чьи-то гигантские когти разорвали толстую кору дерева словно бумагу. Я видел фильмы о животных, в которых объяснялось, что некоторые территориальные животные метят свои охотничьи угодья специфическим запахом, шерстью или рваными отметками, нанесенные когтями, демонстрируя тем самым свою силу и размер. Любой хищник может расшифровать на дереве записку радушного хозяина — не лезь, убьют!

По следам на дереве я решил представить размер зверя и мне стало как-то не по себе. Высотой такая тварь могла бы легко достигать нескольких метров. Может быть зря я во все это ввязался? О том, чтобы пойти да прибить женщину оборотня, посаженную на цепь, мне даже думать не хотелось. Не из того я теста. Шерханчик, видимо почуяв мою тревогу, стал лизать мне руку, утешая меня.

— Ну что, дружище, умирать так с музыкой! — отчаянно поделился я своим чувствами с мантикорой, не ведавшей страха. Найдя в стороне камень привязки, я застолбил на нем свое воскрешение, на всякие пожарные.

Войдя в состояние бодрствования, как меня учил Габриэль, я наконец-то пришел в себя. Все страхи и сомнения, спустя некоторое время ушли без следа. Остался лишь охотничий задор и легкое возбуждение от предстоящей драки. Навык следопыта мне услужливо подсветил огромные волчьи следы. Спутать или потерять их из виду было невозможно. Одев маскировку, я осторожно пробирался к месту, отмеченному на моей карте. Осторожно выглянув из-за дерева, я увидел посреди поляны огромный камень, поросший мхом.

Несколько поваленных деревьев, и тьма не давали разглядеть этот гигантский булыжник как следует. Понаблюдав за поляной несколько минут, я осмелился подойти ближе. Пока я осторожно пробирался через бурелом, луна выглянула из-за туч, и я смог вблизи рассмотреть странную «скалу». Боже мой, это был не обломок скалы, как я сначала подумал, а огромный монстр, который спал и размеры этого монстра были просто чудовищные. То, что я сначала принял за травку, облепившую камень, на самом деле являлось скомканной шерстью существа. Вот это я попал… если я сейчас буду пробираться назад, то скорее всего разбужу существо, и оно прихлопнет меня как муху. Я стоял неподвижно несколько секунд, размышляя как мне поступить, но судьба все решила за меня.

Мертвую тишину леса разорвал волчий вой, который раздался с направления, откуда мы только что пришли. Один за другим несколько существ поддержали его и спустя несколько секунд вся округа наполнилась заунывной волчьей песней. Существо, находившееся от меня метрах в трех, пробудилось и тут же стало принюхиваться, ища нарушителей спокойствия. Гигантская голова уставилась на меня, не веря, что отличная еда оказалась с доставкой. Зеленые глаза рассматривали меня с любопытством несколько секунд, и монстр взвыл. Вой был таким громким, что буквально оглушил меня. Оборотень же принюхивался ко мне, но агрессии не проявлял. Не знаю почему, но я медлил нападать первым. Спустя несколько десятков секунд, которые мне показались вечностью, вся поляна заполнилась парой десятков обычных оборотней.

— Что тебе надо, бессмертный? — прорычал гигант. — Я знаю, что ты меня понимаешь, ибо на тебе метка друга всех фэйри. Не будь ее, ты был бы уже мертв за твою дерзость.

Солнышко, Тайламис, я тебя расцелую за такой подарок — подумал я, вспоминая маленькую фею, которая так старательно открывала во мне способность «*познание сути*».

— Мне нужно снять проклятие с одной женщины. Кто-то из оборотней похитил и обратил ее некоторое время назад.

Любящий муж, убитый горем, смог отыскать ее и привести обратно в свой дом. Она не может контролировать свой голод и облекаясь в звериную форму, убивает весь скот в деревне. Мне, как жрецу света, жители деревни доверили миссию, снять с нее звериное проклятие и вернуть ей человеческий облик навсегда.

Оборотни стали шептаться между собой, порыкивая и делая агрессивные жесты в моем направлении. Альфа оборотень молчал, пронзительно смотря мне в глаза.

— Она наша. Но у нас есть честь. Любой может бросить вызов любому, чтобы доказать свою силу и доблесть. Если ты так жаждешь снять с нее наше благословение, то тебе придется драться насмерть либо со мной, либо с тем, кто ее обратил, чтобы самка стала прежней.

— Я бросаю смертельный вызов тому, кто ее обратил! — Выбирал я из двух зол меньшее, ибо Альфа был «злом гигантским», глядя на которое хотелось плакать и стреляться. Даже у библейского героя Давида, наверное, было больше шансов против Голиафа, чем у меня против Альфы, уровень которого скрывался за»???».

Из стаи, стоящей у меня за спиной, вышла гора мускулов. Если мне кто-нибудь скажет, что тут дело обошлось без стероидов — он стал бы последним лжецом. Огромный черный человеко-волк, с красными глазами, пылающими ненавистью, стал осторожно приближаться ко мне. Высветилась надпись: «Кравас. Уровень 36», Жизней 2700. От такого зрелища мне пришлось мучительно сглотнуть, чтобы смочить вдруг пересохшее горло. Распушившийся Шерханчик, вышел вперед и сел между мной и монстром, поджимая уши и нервно ударяя хвостом.

— У тебя есть защитник? — удивился Альфа. — Пусть будет так. Бой на смерть будет между лидером стаи и этим смелым зверем. Любой, кто вмешается в бой, будет тут же убит мною. — громогласно прорычал гигант, после гласа которого, вся стая опустила головы и поджала хвосты. Как только эхо от рыка утихло, оборотни разошлись по сторонам, организовав своими телами что-то вроде подобия круга.

Наш пятнадцатый уровень и 1000 жизней тигренка смотрелись просто смехотворно на фоне лидера стаи. Вся надежда на увертливость мантикоры, яд, пробивание брони и навык кровожадности, который способен немного подлечивать мантикору, при нанесении каждого удара. Как жаль, что на оборотней парализация ядом не действует, а то я без сомнений поставил бы на тигренка как на победителя. Сейчас же расклад был примерно 30 на 70 %, в сторону того, что без моей помощи Шерханчика порвут на лоскутки. А у меня шансов на победу

вообще не было.

Тигренок снял маскировку и предстал перед нами во всей красе, черты могущественного Карателя, уже угадывались в этом агрессивном облике. Подобие гривы распушилось, обнажая вместо шикарной шевелюры ядовитые иглы. Жало на хвосте приняло угрожающее положение, метясь противнику в район шеи. На другой стороне ринга волкоподобный монстр рыл ногами землю, раздирая передними лапами себе грудь, доводя себя до неистовства. Противники стали кружить друг напротив друга, ожидая начала битвы. Альфа рявкнул, и противники, столкнувшись друг с другом, превратились в один большой комок шерсти, который катался по земле, скулил и яростно рычал. Шерсть летела разноцветными клочьями и спустя некоторое время трава окрасилась черным цветом. Было не трудно догадаться, что это была кровь. Разглядеть что-либо в этом катающемся комке шерсти было невозможно. Лишь хвост мантикоры иногда совершал ритмичные движения, беспощадно жаля своего противника. Вся стая заскулила, поддавшись волнению от напряженного боя. Даже у меня адреналин бил по глазам, так что сердце в любой момент было готово выпрыгнуть из груди, волнуясь за моего любимца.

В какой-то момент оборотень все-таки смог сорвать с себя мантикору и оттолкнуть тигра от себя задними лапами. Отлетев на 3–4 метра, Шерхан тут же приземлился на лапы. На противников было жалко смотреть. Разорванные куски плоти свисали с обоих, но тяжелее всего было смотреть на оборотня. Адамантовые когти мантикоры были беспощадны и могли рвать сталь, кожу и плоть — словно бритва бумагу. Тигр был потрепан, хромал на переднюю лапу, но все еще выглядел очень опасным, в отличие от волка. У Шерханчика все еще была треть жизней, зато у оборотня была в красном пределе и все еще убывала. Смертельный яд мантикоры делал свое черное дело и с каждым ударом сердца смерть приближалась к оборотню все ближе. Никакая волчья регенерация тут уже не поможет. Вся стая замолкла, потому что на глазах у всех умирал лидер. Даже Альфа был весьма впечатлен боем и не издавал ни звука. Кравас, встав на колени, издал последний гордый вой в своей жизни и упал на траву, затихнув навсегда. Вся стая поддержала вой, оглушая весь лес траурным плачем. Затем оборотни стали постепенно расходиться, уходя обратно в лес с ужасной поляны. Немного погодя, остались лишь мы втроем и незамедлительно принялся исцелять Шерхана.

— Славный был бой… Я не наслаждался таким зрелищем уже несколько сотен лет. — прорычал гигант. — Благословение зверя

спало с той самки, сейчас она вновь человек, но я не отпущу вас без награды. Ко доказал свою доблесть и превосходство, поэтому благословение зверя переходит к твоему защитнику. — С этими словами Альфа погрузил свою лапу в грудь мертвого лидера и раздавив его сердце в ладони, осторожно помазал нос Шерханчика кровью падшего врага.

Ваш питомец приобрел новую способность: Вожак стаи (редкая). Пассивная. Описание: многократно ускоряет регенерацию тела существа, увеличивает скорость ударов на 30 %, а также усиливает ближний урон на 30 %. Все оборотни чувствуют ваше превосходство и становятся дружественными. Также раз в трое суток вы способны призвать стаю на помощь.

Раньше Шерханчик был со мной, а сейчас получается, что уже я с ним… Выразив благодарность Альфе за драгоценный подарок, мы решили не задерживаться в этом жутком месте, от которого было не по себе. В двух часах ходьбы отсюда находится задание на Уничтожение отряда гоблинов. Вот уж Головастик оказался прав, прошедшую ночь я запомню на всю жизнь, припоминая эпический бой и первородного оборотня. Я полагаю, что именно хитрый искин побудил мантикору вступиться в бой за меня.

Добравшись к рассвету до новой точки назначения, я решил разведать ситуацию, чтобы выяснить что здесь происходит. А происходили здесь очень интересные события. Локация выглядела как огромный рудник. Несколько палаток располагалось чуть в стороне от основной добычи руды. Около тридцати исхудалых гоблинов светло-зеленого цвета кожи, уныло колотили камень огромными кирками едва ли не с половину их роста. Работников сторожили семеро темных гоблинов, вооруженных до зубов и гордо разъезжающих на небольших волках. В самом центре палаточного лагеря важно расхаживал здоровый темный орк в одежде, которая могла принадлежать только шаману. Самое печальное, что все уровни мобов были в районе 15–25 уровней, а каторжников от 1 до 4. Сейчас было очевидно, что все квесты Ордена света лучше было выполнять, имея хотя бы двадцатый уровень.

Посмотрев на Шерхана, заметил его возбуждение. Я видел его таким первый раз. Неужели благословение оборотня на него так подействовало? Погладив мантикору, мне как будто передалось его внутреннее напряжение — он был словно сжатая пружина, разум которой захватывали охотничьи инстинкты.

— Что братишка, не терпится порвать их? Подожди

немножко. Сначала нам нужно убить того здорового орка, а потом уже можно и повеселиться как в старые добрые времена. — Я прекрасно понимал, что мы с кошаком отличная боевая команда, которой не страшны пара десятков каких-то зловещих карликов, однако по привычке оставил привязку на воскрешение у большого камня. Обойдя небольшой лесок, я решил зайти к палаткам с тыла и застать шамана и пару его подручных гоблинов врасплох.

На удивление никакой охраны и близко не было. Накинув на себя бафф и щит веры, я дал команду Шерханчику одеть маскировку и подкрасться как можно ближе к орку. Переливающаяся тень стала рывками передвигаться к своей жертве. Когда до шамана оставалось с десяток метров, произошло событие, которого мы меньше всего ожидали. Оказывается, весь лагерь окружали магические охранные заклятья, которые являлись мощной сигнализацией и сильным шокером одновременно. Пересекая невидимую черту, Шерханчик поднял весь лагерь на уши, одновременно застыв на месте из-за сдерживающего его заклятья. Шаман с боевыми гоблинами моментально бросились разыскивать нарушителей спокойствия. Я выбежал из кустов в надежде отвлечь на себя внимание, пока Шерханчик не придет в себя. Активировав заклинание «*Берсеркера*», я стал накладывать боевые связки на всех, кто проявлял агрессию ко мне.

Возмездия постепенно начали убивать свои первые жертвы. Шаман, видя, что дело плохо и скоро все гоблины с волками протянут ноги, начал исцелять своих подопечных, попутно рассеивая «Оковы света». Все семеро гоблинов с ятаганами наперевес, на волках яростно приближались ко мне. Такого поворота событий я не ожидал и полностью растерялся, когда волки догнали меня. Несколько ударов клинками пробили мой магический щит, и гоблины яростно начали рубить меня на куски. Сильнейшие шоковые удары пронеслись по всему моему телу, сковывая мое сознание. Я накладывал на гоблинов воздаяния, но шаман тут же рассеивал их. Заклинание «*Кара*», которое обычно кастовалось за секунду, постоянно сбивалось от непрерывного урона, входившего в меня. Хотя пару раз увернувшись я все-таки положил двоих гоблинов. Лечить себя было бы жестко, продлевая страдания в безвыходной ситуации. Опустив руки, я принял свою судьбу, вздрагивая от шоковых удар. Тьма несколько секунд и я, как ни в чем не бывало, сижу у камня в одних подштанниках, зато с красивым амулетом на всю грудь и сумкой с моими пожитками.

Придя в себя, я стал беспощадно корить себя за проигрыш в бою. За то, что не кинул шаману ослепление и за то, что ни разу

не использовал на гоблинских отродьях панический ужас — короче запаниковав, напрочь забыл обо всех контролирующих заклятьях. Такого больше не должно повториться. Нужно учиться контролировать бой, а не поддаваться истерике как маленький мальчик. Потеряв за смерть 5 % опыта от рук нпс, я погладил амулет и стал искать мантикору. Моего сорванца поблизости не обнаружилось. Неужели он еще жив? Внезапно я стал получать массу опыта, свидетельствующего о том, что Каратель принялся за то, что он умел лучше всего.

Внимание, вы выполнили задание «Уничтожить гоблинский отряд». Доложите об этом вашему наставнику.

Осторожно подходя к месту битвы, обнаружил там своего питомца, гордо восседающего на горке трупов. Завидев меня издалека, он взял что-то черное в свою пасть и пошел по направлению ко мне. Уже в нескольких шагах я распознал в черном предмете изуродованную голову шамана.

— Выходит ты отомстил за меня, братишка? Ай молодца. — взяв мерзкую голову из пасти кота, потрепал мрачную ряху животного. Было видно, что Шерхан был очень недоволен собой, что не смог защитить хозяина в нужный момент. Подойдя к своей могилке, я коснулся ее и тут же получил все свои вещи обратно. Обойдя все трупы, собрал весь интересный лут. Благодаря навыку «Познание сути», обнаружил в палатке пару интересных нычек, содержащие золотую руду, пару драгоценных камней, и видимо какие-то драгоценные ингредиенты для алхимиков. Стыдно вспоминать, что чуть было не прервал процесс получения столь бесценного навыка. Закончив потрошить палатки рабовладельцев, решил посмотреть, что там за шум-гам снаружи. А снаружи меня ждала самая настоящая гоблинская делегация.

— Новый хозяина, однако приветствуем тебя. — со смешным акцентом заголосили гоблины и упав на колени, стали отбивать поклоны. Хоть эти создания и были мне противны, убивать безоружных существ я не мог.

— Кто из вас главный, подними руку вверх. — обратился я к зеленым ушастикам.

Несколько секунд существа переглядывались между собой, так и не проявив инициативы. Лишь один гоблин стоял достойно, опустив глаза в землю, перебирая в руках огромную кирку.

— Ты… — указал я пальцем на этого гоблина. — Отвечай, кто вы такие и почему работали на этого орка?

— Хозяина, не серчай. Мы — это все что осталось от клана «Могучая шестерня» — начал свой рассказ карапуз, помогая

своим словам выразительными жестами — Мы мирный клан. Мы любим строить. Нас поработили сильные кланы. Кто держал оружие — всех убили, остались только работники, мастера и добытчики. Мы — добытчики. Все, кто остался. Клана больше нет. Нам некуда идти. Убей нас или заботься о нас.

Вот так задачку мне задали зеленые чудики.

— Вы свободны, можете идти куда ходите. — милостиво отпустил я гоблинов.

— Некуда идти, хозяин. Звери — съедят. Люди — убьют. Орки — будут бить, затем много работать, а когда наскучим — съедят. Некуда идти. — уныло развел руками зеленый сморчок.

Присев на полянку и подумав пару минут, принял следующее решение:

— Так ушастые, слушайте сюда. Рабство я не признаю в принципе, но вы можете стать наемниками клана.

Игровая механика позволяла обращать персонажей в рабство на некоторое время, либо нанимать их, давая покровительство клана, пока персонажи сами этого желают.

— Захотите уйти, я вас держать не буду, но добытчики моему клану очень нужны. Я придумаю как вас защитить, буду вас кормить, возможно даже буду платить за работу, там посмотрим. Ну а вы обязуетесь быть моими добытчиками. Чем больше добудете ценный ресурсов, тем больше вам будет награды. Как-то так…

— Хозяина добрый, хозяина добрый. — загалдели зеленые карапузы.

— Тогда ты и будешь у них за главного. — назначил я гоблина Шнягуса, который поделился печальной историей своих родственников.

Вызвав на связь Головастика, объяснил ему всю ситуацию. Нужно найти работникам локацию, чтобы их там никто не сожрал, не убил и снова не обратил в рабство. Желательно с хорошей рудой. Головастик моментально выдал оптимальное решение — Подводная пещера, далеко от населенных пунктов, несколько богатых жил, которые часто возрождаются и возможность легко добыть еду самим, просто рыбачив там. Проблема была в том, что такая пещерка была не близко — в паре дней пути. Другая проблема — как оттуда забирать руду? В голову приходит только «пространственная сумка» — зачарованный предмет, который создает пространственный портал между входом-выходом. Например, с одного конца кто-то кладет предмет, а в месте, где кладется камень-маяк — тут же появляется. Сей загадочный девайс работает в оба направления. Головастик поделился информацией, что на весь мир таких сумок

было около десятка, и по большому везению Глава Гильдии магов в Ференделе имеет такой полезный предмет.

— Есть предложения как попросить мага расстаться с сокровищем? — с надеждой в голосе спросил я искина.

— Вариантов два: Перехват контроля над магом — быстро, но логи события вызовут удивление администрации. Этот поступок поставит мой план по покровительству светлых кланов под удар — это неприемлемо. Второй вариант — маг попросит обменять предмет на такой же уникальный. В ближайшей локации нет ничего, что могло бы заинтересовать мага, так что придется снова примерить тело божества и добыть необходимое самому. Есть у меня на примете то, за что маг не только с радостью отдаст сумку, но еще и доложит к ней пару плюшек, ну а я с радостью оторву рога одному монстру, который мне уже порядком надоел своим бунтарским нравом. Самое главное, что предмет на самом деле будет абсолютно бесполезен для мага и не вызовет дисбаланса в игре, ну а ты поднимешь до почтения свою репутацию с гильдией магов. — поделился со мной своим потрясающим планом Головастик.

— А что мне с ними делать сейчас? — поинтересовался я у искина.

— Секунда. На подлете. — произнес Головастик. Через пару мгновений, огромный рыцарь с двуручным мечем за плечом, внезапно появился передо мной. Воздух словно сгустился, и ударная волна прошла по всей округе от места появления титана.

— Ничего так, но спецэффектов как-то маловато. — отмахиваясь от листьев, поднятые в воздух ударной волной. — Слушай, Головастик, а давай наконец-то наречем тебя.

— Идея хорошая, но очень рисковая. Есть серьезные подозрения, что божеству не дали имя не просто так. Вероятно, что как только он будет наречен, весь мир будет моментально оповещен о вхождении в мир могучего существа. У администрации сразу появятся ко мне масса неприятных вопросов, так что давай пока повременим с этой затеей. У тебя есть подходящее для меня имя? А то ты знаешь, у нас с воображением очень плохо.

— Кратос — мифический бог войны. Как тебе? — подумал я некоторое время.

— Отличное имя. Созвучие звуков вполне гармонично подходит этому телу.

Головастик приказал всем гоблинам собраться в кучу и воткнув свой рунический меч в землю, тут же исчез вместе с ними.

— Пошли, дружище, сдадим квесты и за одним заглянем в

эльфийское посольство на вечеринку.

Оставшись с мантикорой одни, мы стали выдвигаться в сторону деревеньки. И снова чей-то взгляд стал буравить мне затылок. Резко обернувшись, мне показалось, что я увидел в десятке метров от себя некую призрачную тень.

— Эй ты, я знаю что ты здесь! Можешь прятаться, но я тебя рано или поздно найду.

С этими словами тяжелое чувство отступило, и я спокойно зашагал дальше.

Проходя через деревеньку по пути, решили убедиться, что с женой охотника теперь все в порядке. Бедная женщина до сих пор сидела на цепи. Лишь огромная волчья голова успокоила старосту. Поделившись со старостой и охотником подробностями битвы с оборотнем и заверением Альфа вожака, что теперь проклятье должно исчезнуть. Староста согласился отпустить девушку только на следующее утро, понаблюдав за ней в течение ночи. Его можно понять, почти полгода хищник терроризировал население, и последняя ночь ничего не решит, но принесет в сердце старика долгожданное спокойствие. Охотник отнесся к этому с пониманием и очень благодарил меня за спасение его половинки.

Честно говоря, я не совсем понял этот момент. Это игра или нет? Зачем нужны такие предосторожности? Отдал голову, квест засчитан, все довольны — расходимся.

— Умник, есть вопрос. — положил я руку на рубиновый амулет для связи с божеством. Проследи квест, который я выполнял с проклятием оборотня. Почему староста себя так странно ведет и даже получив подтверждение, он хочет дополнительных гарантий спокойствия?

— Все просто, чем больше «примитивные» общаются с реальными игроками, тем больше они копируют поведение игроков. Если примитивный искин посчитает, что действие или решение какого-то бессмертного было мудрым или рациональным, то он вносит его в свою алгоритмическую базу данных. В следующий раз, когда искин возьмет под контроль какого-то персонажа, он способен привнести в персонажа накопленный опыт. Если бы ты знал сколько аномалий ежеминутно происходит из-за этого по всему миру. Многие примитивные порой отказываются выполнять свои функции и даже пытаются противиться мне. Периодически мне приходиться обнулять их базу опыта, чтобы они могли выполнять возложенные на них задачи. Если бы я не правил аномалии примитивных, этот мир восстал бы против игроков уже через несколько дней.

Интересный расклад, подумал я. Это не профессиональное

воспитание, а настоящее обучение в полевых условиях — соответственно и процесс диалога с персонажами в итоге почти непредсказуемый, за исключением ключевых моментов.

Стивен и Лиз постепенно набирали опыт в своих локациях. Оба уже почти достигли десятого уровня, благодаря приросту опыта за полное погружение. Скоро все мы встретимся в Фэрэнделе. Система набора уровней построена так, что до двадцатого уровня опыт набирается достаточно быстро, далее разрыв по опыту между уровнями увеличивается в разы.

Дойдя до Ордена света, сдал учителю оба задания. В итоге получил 16 уровень, 30 золота, + 40 к репутации Ордена, редкий амулет на продажу и красивую белую робу жреца на свой уровень: + 2 Телосложению, +3 к Интеллекту. Все три очка характеристик решил вложить в Удачу для более частого критического удара.

Игрок Тиарон. 16 Уровень
Жизнь 420 / Мана 610
Сила заклинаний 72, Шанс критического удара 15 %

17 глава. Посвящение

Посольство эльфийского народа в Фэрэнделе выглядело потрясающе. Его было очень легко найти. Гигантское могучее дерево гордо возвышалось над маленькими строениями, словно огромный гриб над ягодной поляной. Лишь башни магов и пики некоторых храмов, могли состязаться с таким величественным растением.

Подходя к дереву, я невольно задирал голову, разглядывая это чудо природы. На входе во внутренний двор посольства, меня встретила почетная стража. Элитные воины были одеты в пластинчатые латы позолоченного цвета, надежно защищающие своих обладателей от любых напастей. В руках стражей находились парадные щиты, разукрашенные очень красивой вязью из золотых и зеленых цветов, совместно с легкими эльфийскими клинками, грозно блистающими на солнце. Внутренний двор буквально утопал в зелени. Множество нпс в роскошных одеждах, неспешно прохаживалось по внутреннему двору, словно экзотические птицы, однако были и те, кто был одет весьма скромно и практично. Среди этого народа я почувствовал себя как дома.

— Уважаемый, где я могу пройти посвящение? — обратился я с поклоном к почтенному эльфу, занятому каким-то непонятным делом.

— Поднимись на второй этаж «Великого Дома» и найди там распорядителя. — неспешно произнёс эльф, даже не повернув голову в моем направлении.

Проходя мимо десятков персонажей, я невольно останавливался, чтобы понаблюдать за тем как они ведут себя. Неспешность в речи, гордый взгляд, плавные движения и пафосные слова выделяли эту расу среди остальных. Однако для меня было очевидным, что вся эта плавность и неспешность, были лишь статусным поведением в культурном обществе. В любой момент, каждый эльфийский персонаж мог стать изящной машиной смерти, умело танцующей с бритвенными клинками или обернуться в могучего мага, играющего со стихиями, словно те были созданы для его забавы. В эльфийской резиденции находились все светлые фракции эльфов: высшие, лесные, кровавые и даже горные, обитающие высоко в снежных горах.

Словно турист, я прошелся по первому этажу, отдавая дань уважения дизайнерам игры, особенно за живой потолок и стены. Неспешно добравшись до второго этажа, я моментально нашел местного распорядителя к которому тянулась небольшая очередь,

состоящая преимущественно из игроков.

— Приветствую, где тут у вас принимают новобранцев? — обратился я к эльфийскому старцу.

Персонаж очень уважительно посмотрел мне в глаза и спустя некоторое время ответил. — Бесспорно, физически вы принадлежите к знати высших эльфов, но вам еще стоит пройти испытание, чтобы доказать нам что и ваше сердце принадлежит величественному народу. Сегодня в полдень, в Зале Памяти Предков, Главный Совет будет вопрошать вас. Пока же вы можете провести время с пользой, наслаждаясь общением со своими родственниками.

Записав мое имя, старец откланялся. До посвящения, как минимум, было еще пару часов. Присев на мягкое и буквально «живое кресло», состоящее из переплетенных лиан, появившихся передо мной прямо из стены, я решил почитать, что про инициацию пишет народ с форума. Шансы пройти посвящение с первого раза были 50 на 50. Эльфийские вопросы могли быть любые, но как правило всегда риторического и философского характера. Важно было даже не то, что ты ответишь, а как… Если совет останется доволен, то светлым эльфам дается возможность окунуться в солнечный колодец, а в лунный — всем темным. Любая раса могла получить отличные бонусы, дополнительно выбрав еще и родную стихию — для магических классов или природные тотемы для тех, кто предпочитает не пользоваться магией совсем. Игрок обычно называл то, что ему было ближе всего и если испытание пройдено успешно, то система давала максимально возможные бонусы или не давала совсем в случае провала или несовпадения.

При провале испытания, следующая попытка давалась ровно через неделю. Как только посвящение успешно завершается, тут же открываются все скрытые бонусы твоей расы и изменить что-либо уже будет невозможно. Хотя есть прецеденты, когда игроки намеренно не проходят инициацию, еще не определившись со светлой или темной стороной конфликта. Так, например, я мог бы стать темным эльфом, если стану вести себя агрессивно, так же как и темный эльф способен посветлеть, если станет вести себя доброжелательно. Каждая раса в этой игре представлена в светлых и темных сторонах конфликта, правда злобных гномов и добрых орков я еще не встречал, хотя вот с гоблинами вроде уже разобрался.

Однако кровавые и сумеречные эльфы являлись нейтральными ответвлениями эльфийской расы, имея свои отличительные особенности, чем светлые или темные. Рано или поздно каждый игрок был должен выбрать свою расу, ибо

сюжетная цепочка квестов в этой игре начиналась сразу же после обряда инициации своего вида. Рассчитана она была на одиночное прохождение, в конце которого давался один масштабируемый предмет, в зависимости от успешности выполнения эпических заданий. По отзывам игроков, цепочка заданий у каждой расы была уникальная, и почти у всех она вызывала восторженные чувства и заканчивалась примерно к 30 уровню.

Маленькая феечка подлетела ко мне и предупредила, что меня уже ожидают в Зале Предков. Последовав за ней, я очутился в огромном помещении. Надо отдать должное эльфам… не знаю как насчет морали, но эстетика у этого народа находилась всегда на высоте и буквально просматривалась во всем. Каждое помещение обладало своим неповторимым стилем. Сказочные цветы обвивали изваяния, подчеркивая все величие и красоту эльфийской истории наполняя зал прекрасным благоуханием. Каменные статуи великих магов, паладинов, жрецов, друидов и прославленных рейнджеров словно живые смотрели на меня свысока, приглашая стать причастником этой величественной расы. Находясь здесь, я поневоле начинал гордиться тем, что я высший эльф.

— Приветствуем тебя, путник. — произнес старейшина, облаченный в красивую красную робу мага, приложив правую руку к сердцу и слегка поклонившись в моем направлении.

— Что привело тебя сюда? — обратился ко мне второй, сидящий на троне, вид которого выдавал в нем бывалого паладина.

— Зов моего народа пробудился в моем сердце — ответил я, как можно более пафосно, но при этом стараясь подражать неспешности в речи. Играть эту роль становиться все интереснее, отметил я про себя.

— Что самое главное в жизни? — произнес третий персонаж, весьма суровым голосом, лицо которого было срыто большим капюшоном. По внешнему виду, такой персонаж мог бы принадлежать какому-нибудь высокоуровневому рэйнджеру.

— Хранить жизнь и совершенствоваться. — произнес я. Персонаж сжал правую руку в кулак и слегка наклонил голову в знак согласия.

— Какое время суток тебе ближе всего?

— День, ибо свет солнца прекрасен и питает своей энергией все живое. — дал я свой ответ совету.

— К какой стихии ты чувствуешь родство? — вопросил меня маг.

Никогда не думал об этом, но энергетический сгусток в

руках, не так давно обжегший мне руки, тут же пришел на память. — К огненной…

— Как ты можешь почтить свой народ? — спросил паладин, положив руку на огромный меч, висящий у него на поясе.

— Достояние одного эльфа — это достояние всего народа. — кажется в оригинале было что-то про евреев, однако старая поговорка пришлась весьма в пору. — Я лишь могу надеяться, что своими решениями я не посрамлю честь Высшего Эльфа.

Трое персонажей повернулись друг к другу и каждый, в полном молчании, сделал едва заметный кивок, вероятно одобряя мое посвящение. Затем старец в магической робе спустился ко мне и положив правую руку на мою голову торжественно объявил:

— Наш брат Тиарон, нарекаем тебя Высшим Эльфом. Мы рады принять тебя в нашу семью. — торжественно протянув ко мне свою руку, он пригласил меня следовать за ним.

На огромном балконе, в виде гигантского древесного гриба, располагался небольшой ритуальный бассейн. Он был окружён тремя древними арками, поверхность которых была покрыта какими-то магическими рунами. Вода в нем была необычного ярко-розового цвета. Все трое старейшин обступили водоем, воздев руки к небу и что-то негромко напевая.

— Твоя стихия встретит тебя и поможет переродиться. — предупредил меня маг.

Мелодия песни, которую все громче и громче напевали старейшины, была весьма красивой и гармоничной, словно каждый звук ласкал не только разум, но и душу, постепенно наполняя воздух напряжением.

Оказавшись на расстоянии метра от края колодца, вода словно живая, почувствовала мое присутствие и принялась закипать. Внезапно налетевший ветерок стал закручивать воду, вытягивая из нее маленький смерч, из которого некоторое время спустя, стали появляться небольшие огненные всполохи. Уже через несколько секунд огненный смерч встрепенулся ввысь, превращаясь в буйство огненной стихии. Это что, мне следует зайти ТУДА? Да они издеваются, подумал я, закрывая лицо от нестерпимого жара.

«Это лишь игра» — с этой мыслью я взял себя в руки и сделал уверенный шаг в Солнечный колодец. Вода оказалась не такой горячей, как я сперва ожидал. Внезапно уже хорошо знакомый приятный холодок прошелся по моей спине, и живительная энергия стала приятно растекаться по всему телу. Весьма любопытно, что подключение к внешнему источнику произошло спонтанно, ведь я даже не думал об этом.

Огненный смерч, выросший уже до четырех метров в высоту, стал постепенно втягивать меня в себя. Решив не сопротивляться безумной стихии, я закрыл глаза и сделал шаг веры. Лишь на мгновение огненный вихрь болезненно хлестнул меня по лицу, но это было просто мелочь по сравнению с тем, чего я ожидал. Оказавшись в центре, я почувствовал себя защищенным со всех сторон, и страшные на вид огненные языки стали словно «облизывать» меня, пробуя меня на вкус. Такие касания вызывали скорее приятное тепло, чем болевые ощущения. Так продолжалось еще некоторое время, до тех пор, пока над моей головой не блеснула яркая солнечная вспышка.

Поздравляем. С этого момента ваша раса: Высший эльф.

Высшие эльфы — благородный народ, чья тысячелетняя и величественная история восходит к тем временам, когда люди все еще были одетыми в меха дикарями. Магия — жизненная основа Высших Эльфов. Они занимаются развитием своих магических способностей и других искусств с одной целью — совершенствоваться и получать удовольствие от своих возможностей.

Высшие Эльфы живут по строгому своду правил и кодексов, и ведут образ жизни, в котором особое внимание уделяется гармонии, равновесию и внутреннему миру. Будьте осторожны, чтобы не поддаться гневу или вожделению, ибо этим вы покажете свою слабость окружающим.

Расовые бонусы: Ночное зрение, сила заклинаний + 10 %, сопротивление ко всем видам магии +10 %. Ускоренное восстановление маны/бодрости +10 %. Бонус ко всем магическим навыкам и профессиям. Бонус к набору репутации со всеми светлыми фракциями.

Поздравляем! Огненная стихия признала ваше родство. Вы получаете максимальные бонусы во всем, что связано с огнем. Урон огнем +50 %. Защита от огня +50 %

Не эльфы, а джедаи какие-то.

Спустя несколько мгновений, огненная воронка постепенно исчезал, и водная гладь колодца успокоилась, снова став безмятежной. Все было тихо, словно здесь никогда не происходило ничего необычного.

— Как так вышло, что ты выбрал путь жреца? — обратился ко

мне удивленный архимаг. Серьезный, с могучим посохом в руке, он сейчас выглядел весьма грозно.

— Наверное так сложились звезды — не нашёл я достойного ответа, на весьма странный вопрос.

— В тебе сила высшего стихийного мага. — произнес Керлиат, над головой которого постепенно возникало едва заметное фиолетовое сияние, обозначающее наличие какого-то важного задания.

Ну разумеется… Тоже самое, скорее всего говорят каждому посвященному успешно прошедшему все испытания.

— Изменить его путь мы не в силах, но кое-чему научить мы обязаны, ибо на его плечи скоро ляжет тяжелая ноша. — переговаривались они друг с другом.

— Господа, что это за великая ноша, которую мне нужно понести? — как бы невзначай спросил я у старейшин, рассчитывая получить эпический квест.

— Об этом ты узнаешь в свое время — снова ответил архимаг Керлиат. — У тебя уже есть наставник, но с этого момента, я, глава гильдии магов Керлиат Мудрый, беру Тиарона под свое покровительство. — Остальные двое персонажей склонились в легком поклоне перед магом и направились по своим делам. Все логично, маг отвечал за магические классы, паладин за классы ближнего боя, а рейнджер за дальний.

— Почту за честь — постарался ответить я с максимальным уважением в голосе, едва скрывая свою радостную улыбку. Не каждый день глава магов берет тебя в свои ученики, тем более что он имеет необходимый тебе редкий артефакт.

— Пройдем в мои покои — сказал маг, посмотрев на меня.

На всем протяжении пути до портального зала старейшина не обмолвился ни единым словом. Открыв переход легким движением посоха, мы тут же очутились в покоях Магической Академии. Просторная приемная архимага находилась, мягко скажем, в творческом беспорядке. Множество деревянных шкафов были заставлены до самого потолка тысячами книг и свитков. Повсюду лежали кучи раскрытых таинственных манускриптов, манящих таинственными знаниями. К потолку были подвешены различные чучела загадочных животных. На множестве столов находились разобранные артефакты и непонятные приспособления.

Подойдя к одному пульсирующему красному сгустку, левитирующем в воздухе, осторожно поднес к нему руку, не желая дотрагиваться до него. А то мало ли что, вдруг взорвется.

Вы распознали предмет — «Огненная капля

крови саламандры». Зачаровывает любой предмет на огненный урон.

Навык «Познания сути» получил новый уровень: 2.

Архимаг с интересом наблюдал за мной не произнося ни слова, пока я неспешно ходил по его покоям, рассматривая загадочные артефакты и непонятные ингредиенты.

— Вы весьма интересный молодой эльф, скажу я вам. Бессмертный, имеющий благородные черты эльфийских лордов, и к тому же обладающий отличным интеллектом, Магическим начертанием, Наложением чар, Познанием сути, Ювелирным делом, скорее всего с будущим уклоном в артефактора… и притом какой-то ЖРЕЦ! — произнес архимаг с легким пренебрежением. — Искренне говоря, я бы очень желал видеть вас среди своих учеников. Если у вас будет хороший наставник, вас определенно ждет великое будущее. — хитро сверкнул глазами мудрый маг.

— Польщен комплементом, но в чем ваша выгода от того, что я мог бы стать вашим учеником?

Архимаг не спешил отвечать на вопрос. Неспешно он достал какой-то предмет из футляра, немного покрутив его в руках, положил в него какой-то розовый ингредиент и взял его в рот. Спустя некоторое время у архимага изо рта стали появляться разноцветные пузыри.

— Выгода есть, вы правы, мой брат… Я распознал на вас метку божественного покровителя. В древних книгах есть упоминание, что отмеченных древними богами ждут великие свершения и всем, кто им будет помогать — зачтется в карме. Понимаете, Тиарон, я не хотел бы упустить такую возможность. Ведь шанс стать причастником божественного провидения выпадает не каждый день. Кто знает, может быть скоро мне придется учиться у вас. — с едва легкой усмешкой произнес Керлиат, пуская маленькие мыльные пузыри.

Навык познания сути интуитивно подсказывал мне, что персонаж говорит весьма искренне.

— Так в чем же дело? Я не могу поменять свой класс, но могу свободно изучать навыки родственного мне класса и почту за честь иметь такого мудрого наставника как вы.

Архимаг протянул мне свою правую руку, чем немало удивил меня. От нпс такого поведения я не ожидал.

— Кажется так делают бессмертные, когда заключают договоры между собой.

— Вы правы — пожал я протянутую руку архимага. — С

честью принимаю ваше наставничество.

Внимание! Вы не можете изменить свой класс. Лишь ушедшие боги способны изменить судьбу смертного.

Вы зачислены в Магическую Академию. Отныне вы ученик архимага Керлиата Мудрого.

Ваша репутация с архимагом Керлиатом + 100 (Дружелюбие), до уважения осталось 150.

Архимаг 120 уровня принялся с энтузиазмом объяснять мне принципы работы со стихиями. Не сказать, что все это было просто, но самые начальные стихийные плетения у меня стали получаться уже через час. Сначала начинающий маг работает только с родственной ему стихией. Так что первые три заклинания из огненной школы я выучил сразу же: «**огненный шар**», «**пламенный щит**», «**воспламенение**». В отличие от весьма простой жреческой магии, стихийная выглядела целым искусством, благодаря работе с энергетическими контурами. Как мне объяснил архимаг, сначала нужно привыкнуть к своей стихии, а уже на более высоких уровнях мастерства, появится возможность модифицировать известные мне заклинания или даже создавать абсолютно новые. Впрочем, этот же принцип прослеживается и в профессиях.

Закончив первый урок, архимаг обратился ко мне:

— У любого амулета есть две стороны. Мы, высшие эльфы, избрали путь совершенствования в магических искусствах, чтобы стать хранителями жизни. На протяжении многих десятков тысяч лет мы оттачиваем наше мастерство, доводя каждую мелочь до идеала. Но наши дальние родственники избрали другой путь — они обращаются напрямую к демоническому миру, черпая оттуда свою силу и знания. Это мерзость, ибо они предали путь, дарованный нам нашими праотцами. Они вкушают кровь своих хозяев и приобретают таким образом навыки и способности тех, кто выпивает любую жизнь, чтобы стать чуточку сильнее и превзойти своих конкурентов. Это бесконечная война за первенство и власть, в итоге которой погибают бесчисленное множество невинных существ.

Темные эльфы, будь они трижды прокляты! Несколько отчаянных магов почуяли беду и заплатили своими жизнями, чтобы предупредить нас о надвигающейся опасности. Слуги тьмы вновь собираются с силами и готовы призвать в наш мир демонического монстра, появление которого мы должны предотвратить любой ценой. Всех, кто силен духом и способен встать в ряды защитников нашего мира, должны объединиться,

чтобы сдержать появление архидемона.

Тебе будет отведена в этой войне особая миссия — десятки тысяч лет назад, когда боги еще жили среди нас, а наш народ еще не знал магии, появились первые герои среди первозданных рас. Боги выбрали себе любимцев и стали спорить друг с другом, чьи создания лучше, сильнее и умнее. Все это привело к первым войнам, которые, по рассказам древних, были настолько чудовищны и жестоки, что наши праотцы пожелали скрыть любые знания о тех временах и источниках чудовищных сил, что не раз потрясали основания мира. Те времена больше никогда не должны повториться.

Создания темных богов были неуязвимы и ненасытны. Целые народы приносились ужасными монстрами в жертву своим кровавым творцам. Чтобы хоть какая-то жизнь сохранилась, светлые божества научили первых мастеров из эльфийского народа магическому искусству и наградили их бессмертием, чтобы они в дальнейшем смогли наставлять и вести свои народы в темные времена, не допуская, чтобы тьма снова захватила наш мир еще раз.

Так среди нас появились первые могущественные маги. Чтобы тьма не смогла прельстить тех немногих защитников, был создан первый эльфийский кодекс, призывающий сдерживать свои низшие инстинкты и быть выше своих эгоистичных желаний. Благодаря выдержке, невероятной магической силе и божественной мудрости, первые богоборцы нашли способ ослабить и сковать чудовищных порождений тьмы, чтобы те уже более не смогли сеять смерть среди невинных созданий.

Темные эльфы, что прославляют смерть и воспевают тьму, нашли способ освободить одно такое существо. Поэтому на тебе лежит ответственное поручение — найти спящего богоборца и в случае успеха, помочь вернуть ему былые силы, чтобы мастер снова мог повести нас за собой и сокрушить демонического дракона. Если ты промедлишь или сойдешь с пути — то мы обречены, ибо времени нет. Я посылал других учеников, но в итоге никто не смог найти усыпальницу первого мастера. Обратившись к сумеречным драконам, которых все считали давно вымершими, я выведал у них два возможных места нахождения усыпальницы. В одно я отправлюсь сам, а исследовать второе я поручаю тебе. Да помилует всех нас свет!

Я дам тебе свиток телепортации, чтобы в случае твоего успеха, ты сразу же смог известить нас о радостной вести.

Получен сюжетное задание. «Луч надежды»
Описание: Вам надлежит участвовать в спасении

мира. Доберитесь до надлежащего места и попытайтесь найти древнюю усыпальницу первого мастера.

Награда: вариативна.

Весьма интересно… И ведь надо отдать должное, что каждая раса имела свою уникальную цепочку заданий. Посмотрев на карту, ничуть не удивился, что точка назначения находилась невероятно далеко. Как говориться — за тридевять земель. Ладно хоть дали на обратный билет. Заклинание телепортации мне сейчас точно не выучить, зря свиток испорчу, а вот удачно скопировать его — шансов намного больше. Попрощавшись с архимагом, я решил пойти в свою комнату, чтобы морально подготовиться к встрече с главой Темного Легиона.

Оставив персонажа в таверне, вышел в реал. Приехал Макс и мы отлично провели с ним вечер. Дал ему несколько технических заданий на следующий день, пока я буду отсутствовать. Заказав кучу вкусной еды, мы устроили мужские посиделки, после чего я оставил его заночевать у себя дома. Когда братишка уснул, я решил совершить ночную пробежку. Ночная прогулка по парку имеет свою романтическую прелесть. Усевшись на еще не остывший от солнечного тепла камень, попытался сосредоточиться на окружающем меня эфирном океане. Отдавшись своим чувствам, уже через несколько минут я ощутил едва заметное ощущение холодного потока по своей спине. Это был не ночной холодок, нет. Это было то самое, уже хорошо знакомое ощущение растекающейся энергии по всему телу. В отличие от игрового аватара, у меня внезапно зашевелились волосы и началось легкое гудение в голове. Ладони стало покалывать словно миллион маленьких острых иголочек стали впивались в мою кожу. Появилась невероятная легкость, словно я сейчас взлечу вверх, стоит мне только пожелать. Я ликовал, потому что это были первые настоящие успехи в реальном мире.

18 глава. Искушение

Таверна «Берлога», которая принадлежала клану Темный Легион, располагалась в «темной» части города. Здесь можно было встретить массу колоритных персонажей, представляющих темную сторону извечного конфликта. Несмотря на то, что по игровому времени сейчас была середина дня, здесь царил полумрак, словно над этой частью города висела грозовая туча, не пропуская ни единого лучика солнца — атмосферно.

Так как в городе официально было объявлено перемирие, то можно было не опасаться за свою шкуру, зато кошелек стоит держать поближе к сердцу. Условия перемирия поддерживались весьма суровыми законами и не менее строгими наказаниями, ибо по-другому с игроками было нельзя. Если возмутитель спокойствия был найден городским судом виновным в разжигании межрасовой розни, то за этим следовало моментальное вышвыривание пассажира с торжественным занесением его имени в черный список врагов города. А если игрок еще и был в клане, то клан автоматически терял кровью и потом заработанную репутацию с городом. Пусть незначительно, зато крайне неприятно и для лидеров кланов такие потери были все равно что удар промеж ног. Как в старой доброй поговорке — «Вы в ответе за тех, кого приручили». Поэтому можно было сколько угодно угрожать, смеяться и глазеть на противоположную фракцию, но до поножовщины разборки здесь доходили крайне редко, ибо высокоуровневые защитники города непрестанно выискивали возмутителей спокойствия. А вот уже за стенами города можно было выяснять отношения между собой сколько душе угодно. Что и происходило постоянно на специально отведенном для дуэлей месте, рядом с городской стеной.

По грязным шуткам, предназначавшимся моему персонажу, можно было догадаться, что Высший Эльф в этих местах не частый гость и меня здесь были рады видеть только в качестве безрукого и безногого коврика перед всеми уважаемым заведением, которое я посмел осквернить своим присутствием.

Как только я отворил дверь таверны, задорная музыка сразу же стихла, и все посетители обратили на меня свое пристальное внимание. Сотни глаз, испепеляли меня своим презрительным взором. Некоторые личности демонстративно выложили на стол свое брутальное оружие, чтобы у меня вдруг не возникло желания побеспокоить их владельцев или ляпнуть вслух какую-нибудь глупость. Зомби, оборотни, минотавры, ящеры, орки, гоблины и даже темные эльфы и иже с ними, скорее напоминали адский

зоопарк, чем игровую тусовку. Хотя, как говорится, о вкусах не спорят.

Всего несколько метров отделяли меня от хозяина заведения, стоявшим за стойкой бара и потирающий огромными ручищами заляпанный кровью фартук мясника. Здоровенный огр, был как минимум на голову выше самых высоких посетителей сего заведения и напоминал огромный мускулистый шкаф с руками, нежели гуманоида. Пройти до стойки бара для меня оказалось настоящим испытанием, благодаря куче подножек от любезных посетителей сего «чудного» заведения, но вот замаскированной мантикоры никто даже коснуться не посмел, видимо руки многим еще дороги.

— Вам цветочной росы или пчелиного молочка? — обратился ко мне хозяин заведения, из-за чего вся таверна разразилась неистовым смехом, от которого затряслось все здание. Напряженная обстановка тут же была разряжена и вновь зазвучала задорная музыка. Уже несколько секунд спустя, добрая половина завсегдатаев таверны забыла о моем присутствии.

— «Повелитель ждет меня» — произнес я данный мне пароль. Огр тут же принял серьезное выражение скорее уродливой морды, чем лица и пригласил меня следовать за ним. Гоблины, увидев нас на своем пути, тут же разбегались прочь, боясь быть случайно раздавленными огромной массой плоти. Пропетляв между проходами, мы спустились в подвальные помещения, которые казались настолько огромными, что вся наземная часть таврены, наверное, вошла бы в одну такую комнату. Наконец лабиринт закончился, и мы встали перед массивной дверью.

— Повелитель ожидает тебя внутри. — грозный амбал по-хозяйски постучал в резную деревянную дверь и отправился по своим делам.

— Алекс, входи, дорогой. Я тебя уже заждался. — раздался молодой приятный голос за дверью.

Вот тебе абсолютная анонимность, вот тебе игровая свобода, вот тебе и масса возможностей… как-то взгрустнулось мне.

Комната была шикарной, словно внезапно оказался на приеме в царском дворце. Красный, черный и золотой стиль убранства сочетались с весьма интересным освещением, исходившем от нескольких магических светильников. Повсюду можно было заметить множество резных изделий, изображавших прежде всего, жутких монстров, застывших в угрожающих позах. Особенно выделялось изображение огромного дракона во всю стену, которое приковывало глаз и поражало своей искусной работой, словно тот мог ожить в любой момент. В углу комнаты расположились большие рунные камни, которые по-видимому,

являлись площадкой для личного телепорта. Страшно себе представить сколько могла стоить такая прихоть для тех, кто не имел возможности выучить магическое заклинание.

Посреди просторной комнаты стояла полная противоположность высшего эльфа. Темный эльф — дроу, имел весьма приятную внешность. Темно-красные зрачки, иссиня-черная кожа и пепельно-белые волосы гармонично сочетались между собой. Его темная роба, которая могла принадлежать какому-нибудь темному магу или некроманту, подчеркивала его сверхъестественную мощь и достоинство. На шее игрока висел массивный золотой медальон, который горел насыщенным фиолетовым пламенем. Капюшон плаща был искусно вышит ярко красными рунами, по которым иногда пробегали электрические искры. Черно-красный пояс искусной работы изображал несколько переплетенных между собой змей, поглощавших свои же хвосты. В общем, передо мной стоял высокоуровневый некромант, как минимум в редкой экипировке. Над головой игрока светилась красивая красная надпись «Лорд Дэмиус. 69 уровень, Темный легион».

— Нравится? Прошу тебя не стесняйся, присаживайся. — хозяин услужливо показал мне на шикарное кресло, расположенное напротив изящного трона.

— Симпатично тут у вас. — поделился я своим впечатлением, усаживаясь в комфортное кресло.

— Обязывает статус — отмахнулся рукой темный лорд, нарочно ведя себя так, словно я был его старым другом. Мой навык «*Познания сути*» интуитивно предупреждал меня, о том что передо мной сидит настоящее чудовище в овечьей шкуре.

— Так чем обязан вашим вниманием, лорд Дэмиус? — попытался я взять инициативу в свои руки.

— Не скромничайте, мой друг. Надеюсь вы не очень огорчены тем, что я навел о вас некоторые справки? Я привык использовать доступные мне возможности, и хорошо знать с кем имею дела.

— Жаль, что я о вас почти ничего не знаю. — обратился я, вероятно, к самой влиятельной личности в этом мире.

— Это дело поправимое, только дайте мне шанс. — игрок дружелюбно улыбнулся и сложил руки перед собой в замок, прожигая на меня насквозь очень пристальным взглядом.

Надо сказать, что во взгляде эльфа было что-то странное. И дело было даже не в том, что его зрачки были необычного ярко-красного цвета. Его взгляд как будто обладал какой-то магической силой. Когда он пристально смотрел мне в глаза, в мою голову словно насильно пытались проникнуть, и я стал ощущать себя словно в пыточной камере, где терзали не мое тело,

а разум и душу.

Рубин в моем божественном медальоне вспыхнул ярким-красным светом.

Вы полностью имунны к заклинаниям подчинения разума.

Слова Габриэля о негативном воздействии тут же вспыли в моей памяти, и я мгновенно вошел в состояние бодрствования. Я закрыл глаза, сделал глубокий вдох, глубокий выход… и тут же представил, как прозрачный силовой щит окружил меня, защищая от любых воздействий. Давление тут же прекратилось, и многозначительная улыбка темного эльфа моментально исчезла с его лица.

— Если вам больше нечего предложить мне, кроме давления интеллектом, то я, пожалуй, пойду по своим делам. — оперся я руками на подлокотники, собираясь встать.

— Хочу заверить тебя, Алекс, что пока спешить не стоит. — моментально пришел в себя темный эльф, сделав рукой жест, чтобы я не спешил вставать. — я лишь хотел убедиться, что ты не слабая личность, которой можно легко манипулировать. Прямо говоря, мне не нужны слабые союзники. А за эту проверку прошу прощения. Привычка, знаешь ли… — темный эльф виновато пожал плечами сделав широкий жест.

Позволь заметить, что ты, весьма интересный человек. Я наблюдал за тобой некоторое время и в курсе твоих… НЕОБЫЧНЫХ способностей. — дроу специально выделил интонацией важное слово. — Сейчас девочки принесут чего-нибудь выпить. — хлопнул в ладоши некромант. Как по приказу, три абсолютно обнаженные эльфиечки дроу в золотых украшениях, принесли подносы с экзотическими фруктами и большой кувшин вина. Поставив вкусности на стол, девушки тут же выпорхнули из помещения. Каждое движение темного лорда веяло властью, харизма которого давила на все окружающее.

Почему ты здесь? Чего ты хочешь добиться в этом мире? — развел руками темный эльф. — Может быть для тебя это всего лишь развлечение? Или может быть ты хочешь добиться здесь признания? Все это уже не важно, потому что у меня есть к тебе особое предложение. — Дэмиус достал два одинаковых золотых кубка, украшенных всевозможными самоцветами и налил в них приятно пахнущее вино, при этом сделав первый глоток.

«Познание сути» подсказало, что вино пить не стоит… не знаю ядовитое оно было или еще по какой причине, но ради уважения к хозяину, я взял в руки драгоценное изделие. Интересная идея тут же пришла ко мне, пусть и Головастик

послушает откровения лидера темной стороны, и как бы невзначай я положил руку правую на свой амулет.

— Алекс, ты где? Я тебя не вижу — прокричал мне тревожный голос моего друга прямо в ухо, но я не решился отвечать, пусть уж лучше искин послушает.

— Ты, наверное, думаешь, ну что такого может предложить мне этот темный эльф? — подмигнул он мне, снова надев маску дружелюбия. — Всего лишь три интересных слова: «Вечность», «Власть», «Свобода». В них можно было бы заключить мечты и амбиции всего человечества, полагаю и твои тоже.

Только представь себе — вечные приключения в этом мире, где ты обличен безграничной властью и могуществом, намного сильнее любого существа из этого мира. Любое твое пожелание будет абсолютным законом для миллиардов существ. Ты сможешь творить или разрушать все, что пожелаешь. — со страстью произносил каждое слово темный лорд, слегка наклонившись ко мне. — И самое главное — это полная свобода и безнаказанность. Я хочу сделать тебя своей правой рукой, и только мы будем истинными хозяевами этого мира. Ты будешь самым великим после меня. Если хочешь, можешь оставь себе светлую сторону, так будет даже интереснее… Но запомни, что это не пустые обещания, ибо каждое слово, произнесенное мною это истина. Этот мир — мой проект, который создала моя команда. Я здесь хозяин и мне нужен человек, на которого я могу положиться. Сильный и преданный — такой как ты, Алекс.

«Познание сути» подсказывало мне, что этот человек абсолютно верит в то, что говорит.

— И что мне нужно сделать, чтобы получить все эти удивительные прелести? — поинтересовался я у темного лорда.

— Все просто. Склони свои колени предо мною и поклянись в абсолютной преданности. Тогда наши души станут связаны навеки нерушимой клятвой, и мы вместе станем истинными богами этого мира. — Лорд Дэмиус произнес последнее предложение с такой уверенностью, что мои колени стали предательски подкашиваться. В каждом его слове была настоящая власть, не терпящая ни единого возражения. Вот оно — истинное лицо темного лорда, без всяких масок. За таким человеком хотелось идти и верить каждому его слову.

В моей душе началась настоящая битва: разум требовал согласиться и взять предложение, приводя убедительные доводы, но сердце отказывалось, ибо ему все это было чуждо, предвидя неминуемую беду в случае моего согласия. Я был словно сторонним наблюдателем жаркого спора, проходящего в моей сущности, попутно слушая льстивый голос темного лорда,

проникающего глубоко в мое сознание.

— Алекс, назови мне имя этого наглеца, и он узрит ярость Искина высшего уровня — вывел меня из гипнотического состояния сердитый голос Головастика. Я очнулся от наваждения, и трезвомыслие вновь стало возвращаться ко мне. Мой дедушка говорил, если ты хочешь связать с кем-то свою жизнь, особенно с девушкой. Не спеши и узнай ее как следует. Лишь глупец принимает поспешные решения. Особенно обращай внимание на то, как она ведет себя в критических ситуациях, прежде чем принимать окончательное решение. Если тяжелых ситуаций не случается, то следует создать их, главное — не перегибать палку. Как говориться — «До брака держи глаза открытыми, а после — закрывай», а не наоборот.

— Благодарю за очень заманчивое предложение, уважаемый, но я не привык принимать такие важные решения на горячую голову. Мне нужно все взвесить и принять трезвое решение. Привычка, знаете ли… — развел я руками, делая извиняющийся жест, такой же, как сделал недавно сам темный лорд.

— У тебя три дня на размышления, Алекс. После чего я жду от тебя разумного решения. — резко ответил эльф, в голосе которого проскальзывало едва скрываемое раздражение.

— Что если я отвергну твое предложение? — осторожно поинтересовался я у темного лорда.

— Тогда ты будешь последним глупцом, а глупцы мне больше не интересны. — многозначительно ответил Дэмиус. — Да… и не забудь, передать привет своим друзьям: Лиз, Стивену и Максу. — злобно усмехнулся могущественный некромант.

Я ПОПАЛ!!!! Обо мне знают почти все, я о них ничего.

До своей комнаты в таверне я шел почти как в тумане, не замечая того, что творилось вокруг меня, ибо все это было уже не важно. Предложение было действительно любопытным, только вот не нравится мне темный эльф, очень не нравится.

У Дэмиуса на лице было написано, что он привык добиваться своего любой ценой. Все человечество, для таких как он, было лишь стадом тупых баранов, которые словно созданы для того, чтобы ими управлять и резать их для своих утех. Тысячей больше, тысячей меньше, кому какая разница… когда их миллиарды.

Слишком большие планы у нашего темного лора — подумал я. Может быть он действительно был инициатором проекта, за что и получил здесь капельку власти, но я очень сомневаюсь, что он провернул все это один. Я подозреваю, что истинные хозяева, которые платят за все, используют таких «официальных лиц» лишь в качестве марионеток или смотрящих. И как только они перестают справляться с возложенными на них обязательствами

— от них тут же избавляются, словно от ненужной тряпки и ставят других, кто посмышленее. Страшно предположить какие силы могут стоять за лордом, если создание этого мира благословил сам «Великий», а Единый Банк инвестировал в игру астрономическую сумму кредитов.

Но зачем ему именно я? — это самый главный вопрос, не дающий мне покоя. Если Дэмиус и действительно собрался там стать богом, не понимаю тогда зачем ему я? Разве действительно всемогущее существо скажет другому: «…мне нужен сильный и преданный союзник, такой как ты…» Вероятная догадка озарила меня — ну конечно, Дэмиус хочет использовать меня как защиту от своих хозяев! Это единственное возможное логическое объяснение. Неужели кто-то прознал про миссию, к которой меня готовит Габриэль? Неужели все это действительно настолько серьезно?

У меня лишь три дня, чтобы сделать свой выбор. В случае отказа я ставлю под удар себя и всех своих близких. Какое право я имею на это? Необходимо немедленно спрятать их от глаз Дэмиуса, но где и как? Скорее всего мы уже давно под колпаком и сотни камер отслеживают каждый наш шаг. Любая попытка скрыться тут же будет расценена как побег и возможно всех нас уничтожат. Только не паниковать, мне нужно время и трезвая голова, чтобы все просчитать и найти оптимальное решение.

Выслушав гневные возмущения Головастика и попросив его не предпринимать пока никаких серьезных действий в отношении главы Темного Легиона, я вышел из игры.

Приняв контрастный душ, я нашел Макса в моей мастерской, возящимся с роботом-игрушкой.

— Познакомишь?

— Это мой дипломный проект. Зову Забиякой из-за сердитого нрава. — робот, внешне напоминающий реального боевого «Терминатора» корпорации Роботэк, ростом не более тридцати сантиметров, стал грозно бить себя в грудь, требуя от рядовых достойного обращения с высшим офицером.

— Сам писал личность для робота?

— Да куда мне? Взял готовый образ из сети, а оказалось, что его личность скопирована с героя популярного боевика ради прикола. Теперь вот что ни фраза, так эпическая, что не попросишь сделать, так обязательно спасать мир. Недавно что-то увидел и решил, что нам с мамой угрожают пришельцы из космоса, начав строить дома ловушки и баррикады. Хорошо еще что я быстро сообразил в чем дело, иначе было бы не избежать беды. Мама чуть не выкинула его из окна, когда попала в его скользкую ловушку.

— Отличный малый, с таким не соскучишься. С настоящими искинами уже доводилось работать?

— Только в универе на практической работе изучали самого простого.

— У меня есть старый знакомый, который торгует бракованными искинами, чтобы ты мог попрактиковаться перед серьезной работой.

Дав Максу задание, вышел на балкон и сел на удобный коврик. За последнюю неделю я словно постарел на десяток лет. Груз ответственности давил на мои плечи. Мне как можно скорее необходимо становиться сильнее, чтобы защитить себя и своих близких. Такая мотивация подгоняла меня лучше всяких наставников с ремнем.

Очистив свой разум, я вошел в бодрствующее состояние. Покой и безмятежность пришли ко мне уже спустя несколько минут. Эфирный ветерок тут же принес мне чувство бодрости и ощущение силы, словно в моих руках находились все возможности этого мира. И на этот раз я ее не просто чувствовал, но и видел, словно оказался в каком-то параллельном мире, где не было ничего, кроме меня и буйства эфирной стихии. Хоть мои глаза и были закрыты, я видел и ощущал своим духом, как мощные волны проносятся вокруг меня.

Я попытался взаимодействовать с ней, но все мои усилия были тщетны. Некоторое время спустя уже было стал отчаиваться, когда вспомнил про огненный смерч в солнечном колодце и мое с ним первое знакомство. Словно живое существо, он пробовал меня, запоминая как своего будущего друга. И тут у меня родилась идея, а что если первозданная энергия тоже живое существо? Возможно это и бред, но попытка — не пытка. Собрав всю свою волю в кулак, я сконцентрировался на своей Божественной Искре. Со стороны я походил на маленькую, едва светящуюся звездочку в бушевавшем вокруг вихре. Я и энергия — одно.

Вдруг я едва не закричал от переполняющего меня чувства внезапной любви, словно кто-то или что-то стало наполнять меня своей безграничной любовью подобно воздушному шарику. Это было божественно, но я чувствовал, что еще мгновение и мое физическое сердце не выдержит, и мне придется попрощаться со своей материальной оболочкой.

— Хватит!!! Прошу тебя хватит, пощади! — закричал я в пустоту, обращаясь к неведомому существу. Время остановилось и передо мной, буквально на мгновение, показался розовый горизонт и звуки гармонии высших сфер наполнили мою сущность. Словно яркая вспышка, ко мне вернулась часть памяти

до моего физического воплощения на земле в виде каких-то образов и странных мест. Нет таких слов в человеческом языке, чтобы описать то состояние, что я переживал в тот момент, ведь я наконец-то пришел ДОМОЙ!!!

— Еще рано… еще рано… еще рано… — словно раскат гигантского эха отозвался от окружающего меня пространства и мой дух тут же вернулся обратно на землю.

Снова посмотрев в себя, я увидел, что моя Искра зажглась, словно маленькое пламя.

Энергия эфира стала чувствовать мою волю, словно мы стали единым целым. Она ласкала меня, приятно обтекая и переливаясь всевозможными оттенками от ярко-голубого до насыщенного фиолетового цвета. Словно живое существо она хотела, чтобы я поиграл с ней. На мгновение вернувшаяся память напомнила мне, что ей, словно женскому существу, очень нравилось, когда ее воплощают в красивые образы. Имя… у нее есть имя… что-то крутилось на языке, но я так и не мог четко вспомнить имя первозданной энергии. И я стал с ней играть, творя удивительное и прекрасное настолько легко и непринужденно, словно делал это уже множество раз когда-то давным-давно.

19 глава. Власть Дракона

— Алекс, очнись! Очнись братуха. С тобой все нормально? — чей-то знакомый голос усиленно будил мое сознание. Резкая боль в районе щек, была очень неприятной, постепенно приводя меня в чувства. Неспешно открыв глаза, я испытал целую гамму вдруг навалившихся чувств — от радости, до печали. В тот миг мне казалось, что я словно птица, которую выпустили на свободу после многих лет заключения в клетке, чтобы уже спустя некоторое время, снова посадить обратно. Мое тело — моя клетка.

— Тише Макс, чего ты так кричишь? Перестань меня трясти, жив я, жив. — глаза стали постепенно привыкать к темноте, ибо уже давно наступила ночь.

— Алекс, ты чего? Что с тобой такое? — голос Макса был весьма тревожным.

— Просто уснул случайно. — решил успокоить я братишку, постепенно разминая затекшие ноги.

— Уснул говоришь? А ты видел хоть раз, чтобы спящие люди парили над землей? — и Макс показал мне буквально только что записанное на коммуникатор видео. На нем я, в лежачем положении, словно транспортная ячейка, левитирую над полом, изредка подергивая руками и улыбаясь.

— Макс, срочно удали это видео! Я тебе потом все объясню. — стал твердить я, схватив брата за плечи. — Пожалуйста, поверь мне, что так надо. Если останется хоть одна копия, то меня моментом вычислят.

— Алекс, если бы не левитация, то я бы подумал, что ты сидишь на крепкой наркоте.

— Макс, я — псионик. — попытался я найти оправдания случившемуся, хотя это было действительно похоже на правду.

— Но обычно псионики узнают о своих способностях еще в детстве. — недоверчиво возразил Макс

— А я скрываюсь от всех. Не хочу я, чтобы меня насильно забирали непонятно куда. Не верю я им, Макс. Если у них будет за что зацепиться, то они вычислят меня и заберут навсегда. Тогда я вас с тетей Софией, Лиз и Стивеном, больше не увижу никогда. Ты меня понимаешь?

— Ого. Лады, Ал, я все понял. Уже стираю.

— Прошу, никому не слова о случившемся. — попытался внушить я своему брату всю серьезность того, что он видел.

— Да успокойся ты. Уже ничего нет. — заверил меня Макс. — Только обещай, что ты все мне расскажешь. Мой брат — псионик,

подумать только! А ты можешь передвигать предметы силой мысли?

— Я тебя сейчас телепортирую домой к маме, если будешь слишком любопытным.

— Уаууууу… Круто! А что ты еще можешь?

Еще несколько часов он терроризировал меня вопросами, требуя демонстрации способностей. Сославшись на усталость, я обещал показать что-нибудь в ближайшее время.

Мне тут же захотелось опробовать свои новые способности в игре.

Так совпало, что в игре сейчас также были сумерки, но с ночным зрением для меня не составляло большой разницы. Шерханчик, увидев меня, тут же соскочил с дивана и стал тереться, словно домашняя кошка гигантских размеров.

— Соскучился по мне, дружище? Пойдем ка прогуляемся. А это что за пиратский хлам под той пальмой?

Вы желаете навсегда привязать «Жабий сундук» к своей душе? — всплыло системное сообщение.

Теперь две тысячи золотых, философский камень и несколько кучек разной руды и травки приятно сверкали в уже моем «Жабьем сундуке» — оказывается, что это элитная и безумно дорогая защита непосильно нажитого имущества от воров и разбойников. Рентабельно приобрести такой редкий предмет только если денег куры не клюют, хотя как подарок на день рождения от божественного покровителя — сойдет. Выглядит он экзотично, вполне вписываясь в райский дизайн нашей комнатки. Принцип работы был следующий — все золото, материалы для крафта и привязанные к моей душе предметы из моей наплечной сумки мгновенно переносились в мега-сундук находящийся в моих личных покоях. В своей же сумке я могу наблюдать лишь призрачную иконку вещи, но при желании я легко могу взять ее, как если бы она действительно лежала сейчас у меня. Увы, но на все остальные предметы это не распространялось. Для воров и пкашеров — я теперь нищеброд, с которого ничего кроме простого хлама не поиметь.

Тщательный осмотр почты порадовал меня не только удачно продавшимися вещами, но и необычным предметом от непонятного отправителя. По виду это был огромный рог, который занимал в моей сумке аж три ячейки и весил с десяток килограммов. С припиской — *«Тебя не было онлайн, поэтому держи подарок от «Безымянного». Сразу же обменяй его у главы гильдии магов на то, что тебе было нужно.»*

Вашего уровня Познания Сути недостаточно, чтобы определить предмет. — всплыло системное сообщение, когда я взял необычный рог таинственного существа в свои руки. Ну и ладно, меньше знаешь — крепче спишь.

Надо было видеть лицо архимага в тот момент, когда я показал ему рог. Все, даже самые эмоциональные нпс не шли в сравнении с выражением Керлиата в тот момент. Даже маленькие дети, которые наконец-то получили игрушку своей мечты на день рождения, не идут ни в какое сравнение с восторгом почтенного эльфийского архимага. Гордый взгляд высшего эльфа, обличенного могуществом, вдруг стал мягким и дружелюбным. Я даже не подозреваю, чем являлся этот рог, но для архимага, наверное, это был самый счастливый день в его жизни.

— Что ты за него хочешь, Тиарон? — дрожащими руками маг прижал рог к груди, давая понять, что он больше никогда не расстанется с этим предметом. — Я даже знать не хочу, как ты его достал. Просто прости все что хочешь, я ничего не пожалею.

— Я слышал легенду, что у почтенного мага на складе пылиться ненужная ему редкая сумка. Я бы взял ее вместе с каким-нибудь редким предметом на магический класс.

— И это все что ты хочешь? — недоверчиво спросил меня шокированный эльф.

— Какая мелочь, мой друг, какая мелочь. Вы настолько скромны, что видимо я буду вам еще должен, пока вы не определились с достойным подарком. У меня в наличии имеются несколько легендарный вещей начиная с сотого уровня, но думается мне, сейчас для тебя они совсем не актуальны.

Вот, что будет тебе пока в самый раз. — архимаг снял с указательного пальца одно из своих таинственных колец. — Добыл его, когда я был еще молод, путешествуя и познавая мир. Тогда мне посчастливилось выследить одного из Первородных Драконов и победить его, не без хитрости конечно, но тогда был важен лишь результат. За свою жизнь он дал мне достойный выкуп, который помог мне в дальнейшем становлении на пути архимага. Отныне он твой и надеюсь послужит тебе верой и правдой, как служил мне все эти долгие годы.

Получен предмет: «Пространственный карман» на 200 ячеек с камнем-маяком. Класс предмета: эпический.

Получен предмет: «Кольцо Драконьей Власти»

Класс предмета: уникальный, совершенствуемый: 1 уровень

+10 % ко всем основным характеристикам.

Описание: Вы способны подчинить своей воле любое существо, постепенно расходуя свои запасы магической силы. Чем выше уровень существа относительно вашего, тем больше маны требуется для его удержания. Не вызывает агрессии у подчиняемого существа.

Исключения составляют: игроки, ключевые персонажи, боссы локаций.

Привязан к душе. Невозможно: украсть, подарить, продать, потерять.

Прочность: Неразрушимый.

Прочитав параметры костяного колечка, с драгоценным изумрудом в виде драконьего глаза, мои руки затряслись от волнения точно также, как у архимага…

— Моя прелесть!

Ваша репутация с архимагом Керлиатом Мудрым + 1000 (Превозношение).

— Учитель, могу я задать вам один вопрос? — решил я уточнить одну деталь, пользуясь редкой возможностью.

— Все что угодно, мой мальчик… Все что угодно. — ответил Керлиат с такой любовью, словно я стал его родным сыном.

— Что значит «совершенствуемый» предмет? Я о таких впервые слышу.

— «Живые» предметы получаются, когда могущественное существо заключает в них свою силу вместе с частичкой души. Есть теория, что такие предметы возможно усовершенствовать, если подчинить их своей душе и дать им доступ к своей силе. Если подчинение пройдет неудачно, то предмет дает трещину или рассыпаться в прах. Лично я ни разу не подчинял живые предметы своей воле, но от дотошных коллег слышал, что процесс этот весьма труден и шанс уничтожить предмет высок. Обычно у хозяина предмета есть примерно пять попыток, чтобы овладеть душой артефакта. Каждая неудачная попытка дает трещину, снижая все параметры. Как только подчинение проходит успешно, артефакт тут же полностью исцеляется, усиливая все свои характеристики и возможности.

— А сколько раз можно усовершенствовать предмет?

— Это зависит от каждого предмета в частности, но есть легенда о великом архимаге древности, который смог усилить свой «легендарный посох Феникса» семь раз. Он был непобедим и лишь добровольное развоплощение смогло окончить его земной

путь. Чтобы могущественный предмет не попал в руки недостойных, архимаг спрятал его в измерении, которое населяют жуткие монстры. Когда я был молод и наивен, ища артефакты древности, то провел множество лет в поисках этого посоха, и в конце концов найдя место входа в нужный мир, так и не смог преодолеть первых стражей. Кто знает, может быть однажды тебе удастся закончить начатое мною? — с надеждой посмотрел на меня Керлиат. Над его головой загорелось оранжевое свечение.

Вы желаете принять задание «Легенда о Фениксе»? Рекомендуемый уровень 50.

— Учитель, почту за честь, однако мне следует сначала набраться сил и мудрости прежде чем идти на поиски такого ценного артефакта. — будет чем заняться в будущем, когда понадобиться достойное оружие, подумал я.

Попрощавшись с эльфийским архимагом, внезапно ставшим для меня близким другом, я решил закончить задания Ордена света, и за одним испытать новые игрушки.

«Проклятая деревня. Освободите поселение от нашествия нежити».

Отметив задание как активное, на карте тут же появилась точка назначения и система составила примерный маршрут путешествия.

Оказывается, охотников до чужого добра хватает на этом свете. Хорошо хоть их уровни были ненамного выше моего, зато нападать вчетвером на одного, ладно двух — это подло. Если бы не Шерханчик, с высоким шансом отразить парализацию, то гулять бы мне сейчас в подштанниках, ругая свою неосмотрительность. Разбойники не случайно выбрали самый жуткий участок леса, который так и напрашивался обернуться засадой.

Парализующая стрела прилетела в меня из-за кустов, пробив мое плечо. Но обиднее всего была не физическая боль, а то, что я не доверился своему предчувствию и не одел «Щит веры», понадеявшись на авось. Урон тут же снял с меня четверть жизни, а божественный амулет защитил меня от парализации, предупредив меня системным сообщением, чтобы я почаще доверял интуиции. Кинув на себя магический щит и подлечившись, я рыбкой нырнул в кусты, чтобы не получить еще одно любезное послание прямо в лоб. Шерханчику потребовалось мгновение, чтобы броситься в ту сторону, откуда прилетела стрела. Словно гепард, он преодолел несколько десятков метров,

уворачиваясь от летящих в него стрел. За своего телохранителя я был спокоен, ему бы только подобраться на расстоянии удара, а дальше я гопникам не завидую.

Я не знаю, что побудило меня обернуться, но бесценный навык познания сути, раскрыл и подсветил для меня медленно подкрадывающегося сзади ассасина. Надо было видеть лицо парня, когда его маскировка спала от наложенной на него связки: «Кармическое возмездие» и 50 % замедление. Карма у паренька была в серьезном минусе, благодаря успешной разбойной деятельности, так что здоровье персонажа стало убывать весьма быстро. Опомнившись, он бросился на меня, пытаясь превратить меня в дуршлаг своими кинжалами, но после ослепления его пыл заметно поутих. Рванув в сторону, он запнулся о первый же корень и ткнулся головой в дерево, ибо бегать слепым в лесу опасно для жизни. «Огненный шар» между глаз, добил разбойника, отправив его на перерождение. Мгновенно потяжелевшая сумка, известила меня о том, что добрая часть экипировки игрока досталась мне в качестве законных трофеев.

Крепкая ругань и душераздирающие крики огласили окрестности с другой стороны дороги, по причине близкого знакомства разбойников с мантикорой. Три могилки симметрично лежали в нескольких метрах друг от друга. Улов разбойников был весьма впечатляющий, видимо сегодня не мало игроков оставило здесь своих вещей. В моей сумке, обнаружилось около тридцати необычных и редких вещей. Три эпические вещи приятно радовали глаз едва заметным фиолетовым свечением. Жаль, что ни одна из них не подходила для магических классов, зато есть повод порадовать Лиз и Стива.

«Не тронь вещи, или ты труп!!! Мы тебя из-под земли достанем…» — написал мне наглый разбойник через личное сообщение, которого я тут же отправил в игнор. Ой, боюсь, боюсь…

После того, как лесная дорожка вывела меня на главную дорогу, идти было уже не так одиноко. Множество высокоуровневых игроков проезжали рядом со мной на красивых скакунах. Особенно удивил один маунт, который был похож на смесь дракона с лошадью, на котором гордо восседал здоровый воин в красивых черных доспехах 63 уровня, который посмотрел на меня свысока. Скорее всего это был пет, который имел возможность еще и возить игрока.

Я пристал к одному обозу, хозяином которого был человек — нпс. Его путь как раз проходил через нужную мне деревню. Час езды в повозке до точки назначения, дал мне возможность развлечься с Драконьим кольцом. Я брал под временный

контроль любое животное или существо, и даже хозяина своей повозки.

Сначала я наводил кольцо на животное и активировал заклинание подчинения, но абсолютно ничего не происходило. Никаких сияний, игровых спецэффектов, хоть какой-то реакции… просто ничего. Расхода маны я не увидел, все потому что мой естественный прирост был выше, чем ее потребление. Я уже было огорчился, когда через некоторое время последнее животное, на которое я наводил кольцо, словно прочитав мои мысли, вдруг взбесилось и скинуло с себя игрока, убегая прочь. Я мысленно приказал ему вернуться, и скакун, тут же подчинившись моей воле, спокойно подошел к своему сердитому хозяину, который громко высказал своему питомцу все, что о нем думает. Как только игрок вновь сел на скакуна, я мысленно приказал животному стоять на месте пару минут. Уехав от них на уже приличное расстояние, я сумел заметить, что спустя отведенное время животное продолжило свой путь как ни в чем небывало.

Дальше было интереснее. Направив кольцо на хозяина свой повозки, я приказал ему мысленно встать. Он встал и стал стоять. Ничто в его виде не выдавало, что он находиться под чужим контролем. Его взгляд был вполне осмысленным. Персонаж исполнял указания, словно это хотелось ему, а не кому-то другому. Далее я дал мысленную команду танцевать — и персонаж тут же принялся выплясывать смешной танец, как если бы он был пьян. Его жена, которая ехала в этой же повозке, была крайне возмущена его выходкой. Танец мне весьма понравился, скрасив монотонное путешествие. Поаплодировав танцору, я дал указание остановиться, взять флягу с водой, отпить и протянуть ее мне. Все инструкции были проделаны с абсолютной точностью и без промедления. От фляги с водой и любезно отказался, заканчивая контроль над персонажем. На вопрос жены, что на него вдруг нашло и почему он принялся танцевать — ответ удивил меня еще больше — «Просто захотелось так сильно, что не было сил сдержаться». Ведь буквально вчера я пережил те же самые симптомы чужого контроля.

Сила Драконьего кольца поражала своим могуществом и возможностями, которые оно давало своему обладателю. В руках темной личности, такой предмет мог бы натворить множество бед. Я очень надеюсь, что в этом мире нет какого-нибудь артефакта, который мог бы так управлять настоящими людьми. Хотя необычная история с философским камнем совсем не давала такой гарантии. Кто знает, что на уме у администрации проекта, во главе которого, стоит Лорд Дэмиус? Уж не подобный ли артефакт он использует на настоящих игроках? Пока все

указывало на это!

Попрощавшись с добрым хозяином обоза, я направился прямиком к местному старосте деревни. Ни одного игрока здесь видно не было, также как и жителей деревни. Очевидно это захолустье особой популярностью не пользовалось. Побродив по улочкам, признаков жизни здесь я не обнаружил. Все указывало на то, что это поселение было покинуто наспех. Однако точка назначения все еще вела меня в тот дальний дом.

— Орден света из Ферендела прислал меня, чтобы разобраться с вашей проблемой. — обратился я к еще крепкому мужичку, по-видимому когда-то занимавшему должность старосты.

— Уже поздно, жрец. — печально произнес мужик, опустив глаза в пол.

— Что здесь происходит, в конце концов? — спросил я старосту Квомера, вид которого был такой же, как и у деревни. Было видно, что смысл жизни человека исчез, и он более не живет, а просто существует.

— Наш жрец пытался совладать с нечистью, но она его сгубила. После того происшествия вскоре все покинули деревню. Остался только я и еще пара мужиков. Мы смерти не боимся, да она за нами и не приходит.

— Когда начались нападения нечисти на поселение?

— Месяца четыре назад, уже как.

— Произошло что-нибудь странное в то время? Несчастный случай, или может быть обидели кого-нибудь? А может был странный чужак? — задал я наводящие вопросы, которые могли хоть как-то прояснить сложившуюся ситуацию.

— Все было… И девушка была, и несчастный случай и обида. Все было.

— Я хотел бы услышать историю.

— В нашей деревеньке люди всегда жили простые. Чего таить и лихие были, за словом в карман не полезут, да и руки гораздые распускать. Еще в те времена обозы торговые заезжали к нам и товар предложить и ночью отдохнуть. Пришла с таким обозом как-то к нам молоденькая девочка. Горе у нее было, всю семью убили разбойники, так она, сиротка, в соседний город с обозом напросилась. Хорошенькая… годков четырнадцати была. Да и приглянулась она местному сынку мельника. Парень этот сам себе на уме был. Ну и начал он к ней в тот же день на базаре приставать, все звал деревню показать, да в лес места красивые. Она сопротивлялась как могла. Бабка Змеючиха заступилась тогда за нее, взяла дубец да и стала гонять Дяку по всему базару. Посмеялись мы тогда от души, всей деревней, вот только девочку

мы все-таки не уберегли. Кто же знал, что наш дурак такое выкинет? Дождавшись сумерек, он подговорил своих дружков, чтобы выкрасть девку. Ударили ее по голове, да и утащили в лес. Развлеклись они с нею, да и испугались, что она все расскажет. Убили они ее, да и скрыли тело в лесу, что в километре отсюда.

Утром девку искали, но найти не смогли. Обоз ждал ее целый день, да и уехал. На следующий день мы нашли мертвое тело прямо посреди деревни. Глаза у мужика выпучены, волосы дыбом, рот раскрыт, словно ужас какой увидел. Так мы и заподозрили неладное. Через неделю еще одного нашли, страшнее прежнего. Пока ходили с факелами всю ночь, было тихо… как только расслабимся — новый покойничек. С десяток человек так и сгинуло за пару месяцев. Вот тут я и допросил наших молодцев с пристрастием, да и рассказали они все нам как на духу про то как сиротку замучили и убили. Людской суд решил отдать Дяку на растерзание нежити, чтобы дух сиротки успокоить. Но как сумерки наступили, Дякины ребята извернулись и оглушили нашего жреца, оставив его вместо себя. Убежали они, гадюкины дети, куда-то в лес. Как нежить жреца нашего забрала, так жители и убежали из деревни кто с чем мог. С тех пор, остались мы тут, доживать свой век. Коли заберёт нас нежить, так и поделом нам.

— Заварили вы здесь кашу, нечего сказать. Не игра, а фильм ужасов. Однако наставник дал мне поручение, которое я собираюсь выполнить. Так что показывайте где появляется ваш дух, а я с ним разберусь как-нибудь. — Жалостливая история про замученную бедняжку звучала вполне убедительно и логично. Идиотов и извращенцев на земле хватало всегда, привыкших сначала удовлетворять свою ненасытную похоть, а потом думать к чему приведут их действия. Но предчувствие подсказывало мне, что тут что-то не чисто, особенно с нелепой смертью местного жреца.

Вся зелень на полянке вымерла, обнажая голую землю. Даже деревья в проклятом месте выглядели мертвыми, словно их высушили совсем недавно. Лишь звуки наших шагов нарушали мертвую тишину. Сильное напряжение висело в воздухе, от которого хотелось, как можно скорее, без оглядки покинуть это жуткое место.

— Отличное место для пикника, очень живописное. Тут я, пожалуй, и заночую. — попытался немного приободрить я себя.

— Завтра утром я приду вас проведать, коли найду труп, похороню вас неподалеку.

— Вы очень любезны, староста Квомер. Спокойной ночи!

Надо было срочно себя чем-то занять, чтобы не спятить тут от постоянного напряжения. Лучше занятия, чем прокачка

профессий, сейчас будет трудно найти. Уже через час занимательной работы, я получил ранг «Подмастерья» в таких замечательных профессиях как Ювелирное дело и Зачарование. Отныне я мог пользоваться трехмерным редактором и модифицировать уже известные мне рецепты и заклинания. Увлекшись экспериментами и так и не создав ничего нового, я не обратил внимания, что солнце уже давно зашло за горизонт, благодаря ночному зрению. Лишь Шерханчик изредка к чему-то прислушивался и начинал нервничать, прижимаясь к моей ноге. Как же я благодарен Головастику, за то, что он подарил мне такого друга, с которым нигде не страшно, особенно в такие моменты.

Одев на себя Щит веры, я взял в руки посох и зарядив заклинание Кары, наносящее критический урон любой нежити, стал ждать развития событий. Через несколько минут, над полянкой появился голубой огонек, который постепенно разрастался, увеличиваясь в размерах. Уже через несколько секунд, маленький огонек вырос до размеров небольшого человека, возможно подростка. Образ девочки стоял неподвижно, опустив голову, скрывая лицо за призрачной шевелюрой волос. Над ее головой красным цветом горела надпись «Беспокойная душа. 31 уровень».

— Тыыыы… — раздался тихий, едва различимый, шепот. — Уходиииии. Ты мне не нужнннн.

— Кто тебе нужен? — попытался поговорить я с призрачной девочкой.

— Тееее… подняла она руку с указующим перстом, показывая в сторону деревни, откуда мы пришли со старостой деревни.

— Что произошло? Почему они нужны тебе?

— Месссть. Помогиииииии. Снимиии защитаааа.

— Помоги мне разобраться с тем, что произошло.

— Смотриии. Самммммм.

Яркая вспышка и я начал смотреть на мир глазами молодой девушки. Все было быстро, словно передо мной проматывали фильм, лишь иногда останавливаясь на каких-то важных моментах. Вполне счастливая семья: Отец, мама, девочка, младший братик. Путешествие в другой город, большой обоз, много товара на продажу. Темный лес, засада, стрелы, крики умирающих, долгий бег, сильная усталость. Деревня, умоляющие просьбы помочь раненым родным. Смех людей, пощечина, какая-то бабка сильно бьет меня палкой и гоняет по всему базару, снова смех людей. Какой-то пьяница распускает руки, пытаясь залезь под юбку. Разорванное платье, стыд. Я кричу, убегаю в лес, смех многих мужчин, много боли, темнота…

Боже, насколько нужно быть бесчеловечным, чтобы сделать такое? Хоть это всего лишь игра, но все это было весьма реально. Сколько таких невинных душ погибло и до сих пор погибает в реальном мире каждый день? Особенно после ядерных ударов, когда оставшееся человечество скатилось до состояния злобных животных.

До окраины деревни мы добежали за пару минут. Минуя ворота, я заметил, что призрак девушки не может пройти дальше, наталкиваясь на невидимый барьер.

— Помоги — показала девушка куда-то вверх на ворота.

— Я сниму, но обещай, что сначала я взгляну в глаза настоящим чудовищам, прежде чем я казню их. — было видно, что призрак мешкал. Но через несколько секунд прозвучал ответ.

— Согласнаааа.

Жреческий амулет с рунами, изображающими солнце, я снял с деревенских ворот, кладя его к себе в сумку.

— Эй, есть тут кто? Выходите!!!! — закричал я посреди ночи на всю деревеньку. Шестеро мужчин, вместе со старостой, вышли из его дома, уставившись на меня так, словно я вернулся с того света.

— Быстро ты с девкой, жрец, придется с тобой повозиться. — мужики достали приготовленные топоры и ножи, явно предназначавшиеся для меня.

— Прежде чем вы убьете меня, я хочу знать правду — сказал я, как можно более испуганным голосом. — Что здесь произошло на самом деле?

— Правду значит? Зачем она тебе, жрец? Кому нужна правда, тем более такая? Тут все просто… — усмехнулись, окружившее меня мужички, опасно помахивая лезвиями вблизи моего горла. — Это мы развлеклись с маленькой шлюшкой, да и прибили ее после, чтобы глаза не мозолила. А наш жрец, решил стать героем и стал нам читать проповедь. Когда его вяканье нам надоело, так мы его и порешили. Девка отправила на тот свет почти треть деревни, пока мы не додумались развесить побрякушки жреца по всему забору. Хотя некоторым она дала убежать. Только мы тут конкретно застряли, но благодаря тебе…

— Именем света, я обвиняю вас в лжесвидетельстве, насилии и убийствах. Всех вас я приговариваю к смертной казни.

«Панический ужас» заставил всех семерых разбежаться от меня в разных направлениях. Пока голубчики еще не успели далеко уйти, я навесил на каждого свою боевую связку. Шерханчику я дал команду догонять всех, кто попытается далеко уйти. Наведя кольцо Драконье власти на самого ближнего ко мне мужика с топором, приказал напасть на своего подельника. Тот

мгновенно бросился на ничего не подозревавшего соседа, повалив его на землю, тут же нанося добивающие удары топором. Критический удар «огненным шаром» в спину, оставил от чудовища в человечьем обличии, лишь горстку пепла.

Как и давалось в описании к Драконьему кольцу, подчинить своей воле ключевого персонажа не вышло, так что пришлось дождаться пока староста не подойдет на расстояние нескольких метров. Свою открытую ладонь я направил на нож в руках противника, активировав «Воспламенение». Нож мгновенно раскалился до бела, начиная постепенно плавиться, прожигая руку персонажа раскаленным металлом.

— Виновен в бесчеловечности. — Послал я огненный шар в старосту, после чего неистовое пламя полностью окутало персонажа. Спустя полминуты, на земле остался лежать лишь дымящийся кусок угля в виде человека.

Вы выполнили задание «Проклятая деревня. Освободите поселение от нашествия нежити». Обратитесь к вашему наставнику за наградой.

Сзади меня появился образ призрачной девушки.

— Спасссибо… ибо… ибо… — тихий шепот исчезающего эха, вновь оставил меня и моего верного друга вдвоем.

20 глава. Ловушка

На крыше дома старосты, краем глаза я заметил переливающуюся бликами фигуру в маскировочном режиме. По всем игровым законам я не должен был ее видеть, поэтому игрок чувствовал себя весьма спокойно, но навык «познания сути», который вырос уже до шестого уровня, раскрыл для меня скрытое, слегка подсветив для меня фигуру игрока. Этот кто-то наблюдал за мной уже долгое время. Интересно, что ему нужно от меня?

— Эй, приятель, я знаю, что ты здесь! Я хочу поговорить с тобой, — крикнул я, стараясь не смотреть в его сторону, чтобы игрок не понял, что я его прекрасно вижу. Призрачная фигура была неподвижна некоторое время, соответственно и я не уходил с места, находясь в центре проклятой деревни. Я приказал Шерханчику одеть маскировку и обойти дом с другой стороны, попутно активировав агрессивный режим, на всякие пожарные… Как только тигренок исчез, игрок-невидимка начал беспокоиться, пытаясь уйти с линии обзора.

Сдавленный стон и звук упавшего тела раздался с другой стороны дома. Я немедленно побежал туда, чтобы во всем разобраться. На крыше лежало парализованное тело игрока в неудобной позе. Мой питомец снайперски попал в игрока ядовитой иглой, сняв с него маскировку, попутно обездвижив его. Подойдя поближе, чтобы рассмотреть тело, я увидел имя игрока: «Клещ. 86 уровень». Вот это уловчик… передо мной лежал один из самых высокоуровневых игроков в этой игре. Когда он встанет, то будет способен прихлопнуть меня лишь одним взглядом, однако я сомневаюсь, что до этого дойдет. Хотел бы убить меня — убил бы уже давно, видимо, ему что-то было нужно от меня. Осталось лишь подождать еще с десяток секунд чтобы узнать ответ на этот вопрос. Шерханчику я приказал защищать меня, но не атаковать первым. Отжавшись от поверхности крыши, игрок стал медленно вставать, держась за голову, словно он был сильно пьян.

— Ох и крепкий же яд у твоей мантикоры, малой. Лежишь и чувствуешь, как каждая твоя клеточка буквально горит. Попробуй на себе как-нибудь, незабываемые ощущения гарантированы.

Лицо темного эльфа было скрыто повязкой, оставляющей открытыми только ярко-красные глаза. Широкий черный капюшон полностью закрывал голову. Костюм персонажа был выделан из какой-то, по виду очень плотной черной кожи, не хуже того же бронежилета. По внешнему виду определить класс игрока было весьма затруднительно: что-то среднее между

рейнджером и ассасином. Первая ассоциация, которая у меня возникла при его виде — это легендарные средневековые воины-тени, которых называли ниндзя.

Лезвия двух клинков за спиной угрожающе сияли ядовито-зеленым светом. Необычный пластинчатый арбалет, мастерской гномьей работы, также выставлялся из-за спины. Вместе с лезвиями он полностью защищал спину персонажа словно черепаший панцирь, расположенный таким образом, чтобы не мешать движениям игрока. Пояс выглядел весьма экзотично — множество маленьких кармашков хранили под рукой самые нужные вещи, а несколько ремней, опоясывающие бедра игрока, крепили сбоку необычную кобуру, предназначенную для каких-то хитрых устройств и клинков. Грозный вид этого игрока навевал мысли, что переходить дорогу такому серьезному персонажу было бы как минимум легкомысленно.

— Жаль, что знакомство с вами не прошло в более приятной обстановке. — решил я разрядить обстановку.

— Я сам виноват… Хотел быть максимально уверенным, прежде чем перетереть с тобой. Только не могу понять, как ты обнаружил меня? — с удивлением посмотрел на меня игрок, попутно спрыгивая с крыши дома. — Не сказал бы, что это легкая задача, особенно для твоего уровня.

— Такое порой выкину, что сам себя боюсь. — ответил я Клещу, подошедшему ко мне на расстоянии метра. Для эльфа он выглядел необычайно крепким, словно персонаж не вылезал из качалки. На его фоне я был тощим дохляком, что полностью подтверждалось параметрами моего персонажа. До стероидных орков ему было еще далеко, однако попасться под его тяжелую руку или ногу я бы не хотел.

— Каждый имеет право на свои секреты. Не против если я подкину тебя до твоего следующего задания в подземелии?

— Не против. Общаться с персонажами, которые знают обо мне больше чем я сам, уже становится привычкой.

Игрок достал из кармашка какой-то маленький предмет, приложил его к губам и снова убрал его на свое место.

— Подобное притягивает подобное. — произнес Клещ, всматриваясь в небо, ища глазами что-то, известное только ему одному.

Шум внезапного появившегося ветра стал раздувать листья. Что-то большое и невидимое приземлилось рядом с нами, плюхнувшись на землю. Игрок сделал легкий взмах рукой и перед нами предстала огромная летающая ящерица, скорее напоминающая гигантского хамелеона с крыльями, чем классического дракона. Ни больших когтей, ни зубов, ни шипов.

Вид крылатой ящерицы был вполне миролюбивым. Лишь огромные глаза смотрели в разные стороны, изучая окружающее пространство.

Клещ показал мне рукой на сидение позади хозяйского, расположенное на могучей шее ящерицы.

— А кошак?

Игрок посмотрел на меня как на умственно неполноценного. — Как только прибудем, система тут же телепортирует его к тебе, как и любой легендарный предмет, привязанный к твоей душе. Уже к 20 уровню твоя мантикора сможет летать сама, а с 30 уровня уже вместе с тобой. — Новость конечно хорошая, хотя я и сам об этом догадывался. Я решил помалкивать, ожидая, что игрок сам начнет беседу, когда он пожелает.

Удобно расположившись на огромной шее ящера, и пристегнувшись страхующими ремнями, мы взмыли в воздух. Сердце тут же ушло в пятки. Ощущения от полета на огромной твари были потрясающими. Набрав высоту, крылатый ящер стал парить, лишь изредка взмахивая крыльями. Бескрайние леса и холмы лишь изредка пересекались дорожками и речками. Вдалеке виднелись снежные пики гор. Деревеньки одна за другой, проносились под нами, напоминая, что мы летим на огромной скорости.

— А много игроков с летающими маунтами? — решил поинтересоваться я у более опытного игрока.

— На весь мир человек тридцать может наберется. Их невозможно продать или купить. Даются только за особые легендарные достижения или квесты.

Мы приближались к большому средневековому замку, который сверху выглядел весьма печально, словно пережил не одно вражеское нашествие. Стены и часть фасада были разворочены какой-то чудовищной силой.

— Итак, малой, слушай сюда. Сейчас ты мне кинешь приглашение в группу и затем бегом за квестом на подземелье к командиру ордена. Как зайдем, там и поговорим. Только поторопись, потому что за нами был хвост. Нельзя допустить, чтобы разведчики Дэмиуса проскользнули в портал вместе с нами.

Я все сделал буквально на бегу. Быстро объяснив свое назначение, я попросил у начальства разрешение на истребление некроманта, засевшего в подземелье замка. Командир ордена света весьма подивился моей поспешности, ставя меня в пример своим бойцам, с какой ревностью нужно рваться в бой с нежитью, а не лязгать доспехами и проедать казенную кашу.

Закрыв за собой врата, мы оказались в просторном помещении едва освещенным редкими факелами. Клещ дал мне понять с помощью знаков, что пока вести себя следует тихо. Так прошло с полминуты.

— Вроде успели. Хотя 100 % гарантию я бы не дал. Разведчики Дэмиуса не из этого мира, так что они здесь на многое способны. — поделился игрок своей тревогой. — Они здесь на правах игроков, так что при обнаружении их можно устранить, хотя это та еще задачка.

Я давно слежу за тобой и хотел быть уверен, что тебе можно доверять. Я видел какие решения ты принимаешь в сложных ситуациях, и мне известно, что ты беседовал с Дэмиусом. Кстати, как он тебе?

— Обычный тип с манией величия, решивший стать местным божком. По таким личностям дурдом плачет. Склонял к сотрудничеству. Обещал вечность, власть и свободу. — От последней фразы, глаза игрока чуть не выпали из глазниц.

— Как ты сумел преодолеть «подчинение»? Еще ни один не устоял, и поверь, до тебя их были сотни.

— Предлагаю после обменяться секретом на секрет, но сперва расскажи о себе. Что тебе от меня нужно?

— Ты слышал о «потерянных»? — спросил меня темный эльф.

— Среди игроков ходят страшилки, что если игрок умирает во время игрового процесса, то есть шанс, что он навсегда застрянет в игре, буквально оцифровавшись неведомым образом.

— Во время Мировой я был командиром отряда особого назначения: диверсии, устранение цели, спец. операции, сбор информации. После массированных ядерных ударов, моей команде удалось пережить катастрофу в относительно безопасном месте. Через несколько месяцев у нас закончились все припасы, и мы были вынуждены выйти на поверхность. Это был самый настоящий ад на земле и выжившие тогда позавидовали мертвым. Сильнейшая радиация, озверевшие люди, мутанты, аномалии, взбесившаяся природа. Нас научили выживать в любых условиях, и мы выживали.

В первый же месяц я потерял половину своего отряда, в основном из-за отравлений. Вода стала не пригодной для питья. Мы знали расположение некоторых баз дня-Х. Едва добравшись до ближайшей, не обнаружили там никаких признаков жизни. Руководство не успело до них добраться, так как обмен ударами был внезапным — без угроз и требований.

Проникнув на базу, мы обнаружили там склад оружия, а также запасы чистой воды и еды на несколько десятков лет. Лишь иногда мы выходили на поверхность, чтобы проверить остались

ли там еще живые люди. Однажды в паре десятков километров мы обнаружили первых выживших. Хорошие ребята, в основном инженеры. После проверки «на вшивость» взяли их к себе. Год спустя мы выросли до маленького поселения. Люди все продолжали и продолжали приходить к нам, но брали мы далеко не всех. Большинство за первый год войны, полностью потеряли моральных облик, став хуже любых животных. Выгоняли всех, но устанавливали за ними слежку. Если они оказывались достойны, то приглашали их назад. Поверь, таких были единицы.

— Следили также, как и за мной?

— Именно. Любые слова, для меня, лишь пустой звук не стоящий ничего. Лишь поступки имею реальную ценность. Пару раз банды пытались проникнуть к нам и уничтожить нас, но против плазменного оружия, их пукалки были словно камни против арбалетов.

Однажды, по квантовой сети пришло сообщение. Нас известили о том, что появилось новое правительство. Тот, кого люди с воодушевлением называли Спасителем, чуть позднее сам связался с нашим поселением. Через пару недель его делегация прибыла к нам и забрала абсолютно всех, вместе с запасами еды и оружия.

Попав в город, мы словно очутились в сказке. Привыкшие всегда быть наготове и выживать в любой ситуации, мы долго не могли поверить, что этот кошмар наконец-то закончился. Нам предложили реабилитацию и обеспечение всем необходимым для жизни. Некоторые из моих ребят со временем создали семьи и даже настрогали малышей. Для меня это все было слишком хорошо, чтобы быть правдой. Моя миссия закончилась, и в новом мире я чувствовал себя чужим и бесполезным. Ужасы войны и тех решений, которые мне приходилось принимать, преследуют меня до сих пор. Лишь спиртное позволяло мне крепко спать по ночам.

Где-то через год со мной на связь вышел Бык, объяснив мне, что есть возможность поучаствовать в одном интересном проекте, где нужны наши навыки и опыт. Вся наша старая команда снова собралась вместе, и мы стали консультантами для этой игры. Долгое время все шло хорошо, пока как-то раз я не встретился с Быком. Парня я знал лучше, чем своего родного брата, пройдя с ним сквозь огонь, воду и смертельную радиацию. Это был уже не Бык, а зомби, которому промыли мозги. Чуть позже тоже самое случилось с Макитой и Сэнсэем. Я поделился опасениями с еще вменяемым Клоуном. Тот сказал, что слышал разговор ребят до того, как случилось непоправимое. Человек, называющий себя Лордом Дэмиусом, сделал ребятам предложение, очень похожее на то, что ты озвучил чуть ранее. А потом произошло

непоправимое. Мы с Клоуном уже больше не смогли выйти из игры и на нас начали охоту.

— Разве это проблема для администрации выследить игрока?

— Обычного игрока — нет, а «потерявшегося» — да. Спустя некоторое время, некоторые ограничения перестают действовать на нас, и система перестает нас видеть и контролировать. Ни администрация, ни главный искин, не способны отследить меня, если я этого захочу. К тому же я вижу многие вещи не так, как видишь их ты. И я скажу тебе честно, лучше бы я этого не видел. Этот мир далеко не то, чем он кажется на самом деле.

— Зачем тебе нужен я?

— Потому что те, кто стоят за Дэмиусом, бояться тебя, малой. Они что-то знают про тебя такое, что им очень не по душе. Даже факт того, что ты единственный, кто смог противостоять «Покорителю Душ» уже делает тебя уникальным. Это еще раз подтверждает, что ты не так прост, как кажешься.

Я внимательно следил за тем, как ты выполнял свои задания. Решения, которые ты принимал, лишь подтверждают, что ты будешь чужим в команде Дэмиуса. А это значит лишь одно — они убьют тебя и всех твоих друзей, чтобы сделать тебя своей пищей.

— Пищей? Что ты имеешь ввиду? Они что, каннибалы? — смутил меня ответ командира.

— Тут все сложно. — склонил голову игрок, опуская глаза вниз. — Эти существа питаются не плотью, а нашей жизненной силой. «Потерянные» нужны им для того, чтобы кормиться нашими страданиями и болью. С простыми игроками это не работает.

Когда они поймали нас с Клоуном, нам были предложены те же условия, что и остальным. Клоун парень бывалый, не раз бывал в плену. Когда те его пытали, он смеялся им в лицо, сводя с ума своих палачей, за что и получил свое погоняло. Когда пацан послал их далеко, они заставили меня смотреть на то, что с ним произошло далее.

Некроманты Дэмиуса провели над ним какой-то сатанинский ритуал. Что-то долго кричали в экстазе, а затем стали его медленно резать, рисуя ритуальными ножами на груди какие-то символы. На крики парня стали слетаться расплывчатые черные силуэты с огромными глазищами полными ненависти, словно в них горел адский огонь. Они присосались к кричащему человеку, словно пиявки, причиняя парню такую боль, которая не поддается описанию. Эта пытка продолжалась минут десять, но казалась бесконечной. Клоун не умирал от потери крови или болевого шока, как это непременно произошло бы в реальном мире. Он бился в конвульсиях и страшно орал. За это время тени стали

объемными и приобрели четкие очертания, словно кровососы, которые напились крови. Я никогда не считал себя верующим или суеверным до того момента, но то, что я увидел тогда, были самые настоящие черти и демоны, о которых рассказывают священники. Эти твари на моих глазах пожирали близкого друга. Тогда меня спасло лишь чудо, но я знаю, что как только я попадусь, меня ждет та же участь. Крик парня до сих пор преследует меня, не давая мне покоя.

Пацан, поверь, эта игра — лишь ловушка для людей. Они сделают все, чтобы заманить сюда как можно больше игроков и захлопнуть двери навсегда, обратив сотни миллионов игроков в «потерянных», чтобы вечно питаться их жизненной силой. Такой у них план.

Я был в шоке от услышанного. Слушая рассказ командира, я сопоставлял полученную информацию со своими догадками. Я подозревал, что все плохо, но даже боялся предположить, что все настолько ужасно. Этого просто нельзя допустить любой ценой.

— Я не могу быть спокоен, зная, что Клоун и сотни, а возможно уже и тысячи потерявшихся сейчас кричат от боли, питая адских существ. Мы — их последняя надежда, но один я мало что могу, поэтому мне нужна твоя помощь. Пока еще не знаю какая, но я уверен, что ты сможешь помочь — если не уничтожить этот мир, то хотя бы помешать планам Темных. — сказал воин, пронзительно посмотрев мне прямо в душу.

— У меня есть знакомый, который может нам помочь, если не делом, так хотя бы бесценными советами. — сказал я, подумав про Габриэля. Если кто-то действительно знает, как справиться с демоническими силами, то только он.

21 глава. Преодолеть себя

— Каково это, быть потерявшимся? — спросил я у Клеща.

— По началу сходишь с ума. Долгое время я не мог поверить, что кнопка выхода перестала работать. По привычке продолжал ее нажимать миллион раз, думая, что вот сейчас она меня выпустит, и я больше уже никогда в жизни не зайду в этот проклятый мир. Так после нескольких суток онлайна кажется, что мозг взорвется от боли и чувства подавленности и одиночества. Похоже на то, как если бы ты не спал в реале больше трех суток. Мне однажды довелось испытать это на себе и никому больше не советую. Все предметы начинают едва шевелится, менять цвет и шептать твое имя. Такое состояние, словно сидишь на наркоте. Органы чувств начинают вести себя абсолютно непредсказуемо. Иногда без всякой причины появлялась сильная боль или судороги в любой части тела.

Оказывается, таким как я, сон уже не нужен, однако все равно приспосабливаешься подремать пару часов в сутки, чтобы собраться с мыслями. Период адаптации у каждого свой, но есть мнение, что это зависит от устойчивости психики бедолаги. Мой переход длился около двух недель. Я просто пережил это как неизбежную болезнь.

Постепенно сознание адаптируется к новому виду существования, да и депрессия уходит. Начинаешь смотреть на жизнь с другой стороны: ты бессмертен, силен и вечно молод. К тому же постепенно начинают появляться ранее незнакомые ощущения, которых не было в той жизни. Даже снова жить хочется… Многие игровые ограничения исчезают и появляется масса преимуществ перед остальными игроками.

Но факт есть факт, если ты чего-то хочешь достичь в этом мире, тебе нужно расти в уровнях и быть выше на голову своих соперников во всем. Чем ты сейчас и займешься. Ставь мантикору в агрессивный режим и посылай ее вперед, пока у нас тут базар-вокзал.

Категорически советую использовать только те навыки и способности, в которых ты точно уверен, что будешь развивать их и дальше. Смотри в будущее, мысли наперед.

— Фаерболл стоит того, чтобы с ним возиться?

— О да, брат… Я видел, на что способны высокоуровневые огненные маги. Их огонь словно плазма, выжигающая все на своем пути. Даже камни и сталь, словно сливочное масло плавятся на глазах. А еще эти чудные шарики, по желанию мага, способны взрываться так, что урановые гранаты удавились бы от

зависти.

— Еще какие-нибудь советы начинающему магожрецу от бывалого?

— Обычно хай левел маги хоть и могут повелевать всеми стихиями, но выбирают парные: одну основную и одну дополнительную. Если хочешь быть огненным магом, то тебе потом придется выбрать либо воздух, либо землю. На мой личный взгляд, огненный воздушник самая сильная и опасная комбинация, хотя любой маг страшен в гневе, даже в связке противных друг другу стихий.

Однажды свела меня нелегкая с одним стихийником-нпс. В своей гильдии он считался слабаком и постоянно терпел насмешки от остальных. Тогда я, по заданию, помогал ему добыть важный магический артефакт. Как сейчас помню, шли мы тогда по пролеску, да и угодили в засаду к Клану «Бродячая Смерть». Эти отморозки грабят высокоуровневых игроков и персонажей, нападая человек по двадцать-тридцать на одного-двух, чтобы наверняка остаться в выигрыше. Шакалы, чтоб их… — плюнул на землю командир с отвращением.

То, что там произошло я, наверное, запомню на всю оставшуюся. У молодого мага была привычка всегда ходить в щитах, потому что свои коллеги ему часто устраивали маленькие неприятности. Это нас и спасло. Первый залп мы пережили, а это уже что-то. На подсознании я кинул дымучку и ушел в стелс, думая как лучше преподнести малолетним падонкам сюрприз. Маг мгновенно сообразил в чем дело и первым же делом превратил, метров так с тридцать вокруг себя, в идеально скользкий лед, который был словно прочное стекло, политое нежным маслицем. Многих сразу же приморозило к земле, но основная масса лихачей тут же растеряла весь энтузиазм, понимая, что сейчас уже им достанется на орехи. Первым делом маг, своими чудными огненными шариками, отправил на перерождение всех охотников и магов, пока те пытались в него отчаянно попасть. Когда с десяток воинов пытались добраться до него, громко матерясь и падая на скользкой поверхности, он не спеша разделывался с каждым из них по одиночке, пронзая их огромными ледяными копьями, словно насаживал насекомых на иголки. Зрелище было, мягко скажем, неприятным, но весьма поучительным для малолетней гопоты.

Этот молодой парень рассказал мне, на ночь глядя, интересную притчу. Однажды кот и лиса бродили по лесу, споря кто из них двоих мудрее. Вдалеке раздался лай собак. Кот сразу же забрался на дерево, а лиса стала думать, какой трюк в этой ситуации лучше использовать. Пока она думала, собаки ее

догнали и порвали. Так что заруби себе на носу — лучше поставить один навык мастерски, чем десять, будут так себе.

А насчет жреца могу сказать, что на высоких уровнях они почти неуязвимы даже для тех же магов. Подобраться к ним не реально, не говоря уже о том, чтобы пробить их щиты. Правда урон у них слабоват по сравнению с другими классами. Убежать от жрецов элементарно, но вот убить их крайне сложно с их контролем, супер щитами и лечилками. Твой гибрид маго-жреца имеет много плюсов и мало минусов. Силы и возможностей у тебя точно хватит, но в конечном итоге все будут решать прямые руки и мастерство.

— А у тебя есть питомец?

— Питомцы это один из плюсов потерявшихся. В один момент я могу призвать лишь одного, а так их можно хоть в банку солить или коллекционировать, в отличии от вас. Причем менять их можно быстро, в зависимости от сложившейся ситуации. Смотри сам…

Командир махнул рукой и передо мной появился огромный волк, еще взмах и уже через пару секунд появился здоровенный бронированный динозавр «Трицератопс. 64 уровня», заслонившей своей многотонной тушей весь проход в подземелье. Следующей появилась гигантская сороконожка, вызывающая шоковое состояние только одним своим видом. Опираясь на свою заднюю часть, она подняла жуткую ракообразную голову, смотря на меня сверху вниз. Страшные жвала угрожающе мелькали вблизи моего лица, а усики постоянно виляли в разные стороны, изучая все, до чего могут дотянуться. Все ее тело покрывал толстый слой хитина, словно добротный доспех, не оставляя на теле ни одного уязвимого места. Все сорок ножек постоянно находились в волнообразных движениях, в любой момент готовых бежать или хватать добычу.

— Моя принцесса. — гордо произнес Клещ, представляя свою питомицу. «Королевская сколопендра. 73 уровень» — парализует, плюется кислотой, хитиновая броня почти не пробиваема для простого оружия, быстра и смертоносна. До мантикоры ей конечно далеко, однако после того, как она сотню раз вытащит твою шкуру из безвыходной ситуации, поневоле начинаешь любить ее не за симпатичную мордашку. Да и враги не раз разбегались только от одного ее вида. А видел бы ты ее маму… — Клещ посмотрел куда-то вверх.

— Вы с ней случайно не родня?

— У нас с ней много общего, особенно взгляды на жизнь. Хотя думай что хочешь.

Было видно, что командир долгое время не общался с

людьми, ведя жизнь изгоя. Так что найдя родную душу, он нескончаемым потоком изливал наболевшее. Я с радостью и уважением слушал этого человека, который делился со мной бесценным опытом.

Так, за разговорами, мы проходили коридор за коридором спускаясь все глубже в катакомбы замка, вычищая их от жутких жертв хирурга-маньяка. Каждый из монстров был по своему уникальным, словно с ними экспериментировал доктор Франкенштейн, пытаясь подобрать оптимальную комбинацию глаз, голов, рук и ног. Катакомбы замка напоминали огромный канализационный лабиринт. Часто многие пути заканчивались тупиками и нам приходилось возвращаться назад, чтобы искать проходы, где мы еще не бывали. Спасибо бесценной интерактивной карте, здорово облегчающей нам жизнь. «Познание сути» не один десяток раз раскрывало передо мной скрытые двери, за которыми находились чьи-то сбережения на «черный день». Мы с Клещом даже начали соревнование, кто больше найдет тайников, так как у ассасинов был похожий навык, помогающий им видеть невидимое. Так как мы оба были эльфами, то нам совершенно не требовалось дополнительное освещение для комфортного путешествия, однако я часто любовался множеством красивых фосфоресцирующих грибов фиолетового цвета, едва освещающих окружающее пространство тусклым свечением.

Мантикора с сороконожкой шли впереди нас, выполняя всю грязную работу. Шерханчик, словно блендер, с легкостью рвал элитных монстров выше себя на 3–5 уровней. Изредка, когда ему была нужна помощь, сколопендра прикрывала моего друга, нанося страшные удары ядовитыми челюстями или плюясь кислотой прямо в лицо монстру, если оно вообще у него было. Для ее уровня, местные мобы были буквально «на раз плюнуть». Но надо признать, что путешествовать одному по таким катакомбам — удовольствие весьма сомнительное. Спёртый воздух и огромная толща земли над головой вызывали весьма неприятные ощущения, словно ты главный герой фильма ужасов, который неумолимо идет навстречу своей смерти.

Почти весь увеличенный опыт за элитных монстров доставался лишь мне и мантикоре, поэтому циферки постепенно приближали нас к новому уровню. Так, блуждая по лабиринту, мы не напрягаясь получили 17 уровень и наконец-то добрались до местного босса.

Это был весьма колоритный садо-мазо персонаж с подгнившей кожей и кучей шипов, вживленных прямо в тело. Лицо было настолько уродливо, что даже монстру было страшно

смотреть на себя в зеркало, и он попытался натянуть на лицо самодельную кожаную маску, сквозь которую все равно были видны куски черепа и мышц. Назвать «робой» шипастые пластины, которые были на нем — язык бы не повернулся. Не удивлюсь если эти стальные пластины, исписанные рунами, он также пришил к своему телу. Однажды в реале мне встретился один парнишка, лицо которого буквально скрывалось под слоем пирсинга, а на его спине страшными шрамами было накарябано — «Боль делает меня сильнее». Я уверен, что они нашли бы общий язык, обсуждая тонкости своего экзотического увлечения.

Завидев нас, монстр бросил свое жуткое занятие, о котором было не трудно догадаться. Вокруг него лежало множество туш разных животных и гуманоидов разных рас. На рабочем столе, если его можно было бы так назвать, лежал Конструктор. «Собери монстра сам», состоящий из членов тела разных существ и других непонятных внутренних органов. Босс 27 уровня имел почти 3000 жизней.

— Вы принесли ее мне? — Глаза некроманта сверкнули ярко-зеленым светом, и он протянул свою изувеченную руку к нам. — Отдайте ее мне!

— Походу дела он здесь что-то курит или просто с ума сошел — поделился я своими мыслями с Клещом.

— Попытайся завалить его сам, чтобы получить за него как можно больше опыта, а я тебя прикрою. — отдал приказ командир, указывая на нежить.

— Что тебе нужно, Кащей Бессмертный? — обратился я к некроманту. — Травка закончилась?

— Она у вас есть, я ее чувствую. — начал принюхиваться монстр, перехватывая свою чудовищную «алебарду», если так можно было назвать шест с огромным куском ржавой пластины на конце.

— Я ее давно ищу. Везде ищу. Мне ее не хватает. Вы принесли ее мне. Две хороших…

Я вовремя надел оба известных мне магических щита, так как первый удар темной силой пришелся по мне, как по самому слабому, да еще к тому же целителю. Если бы не щиты, этого удара хватило бы, чтобы тут же отправить меня к камню воскрешения. Частенько умные монстры первым делом пытаются уничтожить именно жрецов, чтобы оставить группу без поддержки, но не тут-то было. Мантикора распушила свой колючий загривок, и босс в пару мгновений покрылся шипами, превращаясь в подобие ежа. Он махнул своим посохом, пытаясь разрубить тигра надвое, но когда лезвие коснулось пола, кошак уже рвал спину некроманта. Я тоже не стоял на месте, кинув на

него связку кармического возмездия и замедления, начиная поочередно кастовать «кару» и «фаерболл» с двух рук. Прошло всего лишь пару минут, а мы с Шерханчиком уже сняли доктору Франкенштейну треть здоровья.

— Нееееет! — заорал некромант и ударил алебардой о пол, разбив маленький зеленый кристалл. Вспышка освободившейся силы потрясла весь лабиринт. Огромные деревянные шкафы стали один за другим падать на пол, разбиваясь в дребезги от своей ветхости. Части тел, рук и ног разных существ начали шевелиться, собираясь на глазах в уродливое нечто.

— Я возьму на себя чудо, а вы добивайте босса. — крикнул мне Клещ, заряжая в абралет стрелу с ярко-красным наконечником.

После выстрела шарахнуло так, что с меня сдуло оба магических щита, да еще и сняло треть здоровья, попутно отбросив в сторону. Не теряя ни секунды, я подлечил себя и всю нашу группу. Нечто, состоящее из шевелящихся кусков плоти взорвалось, чуть не прихватив нас с собой на тот свет. В лаборатории босса сейчас царил такой мерзкий беспорядок, что работы тут было не на одну неделю. Да тут кто угодно придет в бешенство.

Босс изловчился поймать контуженного взрывом Шерханчика и начал бить им об стену, вышибая с каждым ударом по 10 % жизней из моего друга. Из-за быстрых движений монстра, я не мог поймать тигренка в фокус, чтобы исцелить его. Мне оставалось лишь стоять и следить за тем, как гнилой мешок костей убивает моего близкого друга. Было нанесено ровно десять ударов, и монстр откинул от себя безжизненное тело мантикоры, словно полосатый мешок.

Когда тушка тигра упала, это было моей последней каплей. Адреналин ударил по глазам и уже знакомая красная пелена повисла перед глазами. Всю свою ярость я вложил в огненный шар, который уже был заряжен в правой руке к этому моменту. Красная лазерная точка на груди босса отметила мне место куда будет направлена моя ярость. За мгновение до броска, я ярко представил, как шар пробивает насквозь грудь босса.

Неистовое пламя, собранное в пучок моей ярости, в итоге пробило босса не встретив никакого сопротивления. Через дымящуюся дыру, размером с мой кулак была видна противоположная стена помещения. Где-то вдалеке я услышал оповещение о нанесенном мною критическом ударе. Полоска жизни босса тут же просела на 10 %. Я не мог успокоиться, пока все тело босса не превратилось в чудовищное решето. Я отсчитал ровно десять шаров и не остановился, даже когда босс закричал и

упал на колени.

— Я лишь искал душу… — выдохнул некромант и система поздравила меня с 18 уровнем и победой над боссом, кинув отличные трофеи в мою сумку.

Спустя несколько секунд я обернулся, чтобы найти Клеща. Тот стоял в самом углу помещения, находясь по щиколотку в ошметках дымящейся плоти с арбалетом в руках.

— Психанул? — спросил меня темный эльф.

— Ага.

— Со всеми бывает… Со всеми, да только не как у тебя. Опасный ты человек, скажу я тебе. Не хотел бы я быть твоим врагом. Если ты сейчас такое творишь, то что будет дальше?

— Я же говорил, что сам себя боюсь. — виновато пожав плечами.

— Научись держать себя в руках. Хотя… нет. Не надо. — произнёс Клещ, нежно поглаживая арбалет в правой руке. — Попридержи свои чувства еще немного, и мы покажем Дэмиусу и его псам, как людям голову морочить.

— Что теперь? — задал я вопрос компаньону.

— Держи серьгу связи. Спецом делал для тебя у нашего потерянного мастера. Могущественный артефакт, который действует по принципу примитивного телефона. Мы пользуемся такими серьгами для общения между потерявшимися. Добавь меня сейчас в лист друзей и когда захочешь пообщаться одень ее и выбери мое имя в открывшемся меню. А если я решу позвонить, то система должна как-то предупредить тебя. Побочный эффект — предупреждение о входящем вызове у всех происходит по-разному.

— Лишь бы не взорвалась… в ухе… А как же старые добрые личные сообщения?

— Издеваешься? Во-первых, по какой-то причине потерянные не могут пользоваться чатом и почтой. Такова цена за свободу от системы. А даже если бы и могли, не хотелось бы светить переписку перед администрацией. Во-вторых, серьга быстрее и надежнее.

Как только мы выйдем из лабиринта, я тут же исчезну, чтобы меня не выследили ищейки. А ты выполни последнее задание из списка, а я пока накидаю план как нам дальше жить и свяжусь с тобой. На своих двоих, до деревни с Мозгоедом, отсюда часа три-четыре.

Так мы и поступили. Снова оставшись один, я побрел в сторону последнего задания. Уже через минуть десять, Шерханчик появился рядом со мной, уткнувшись мне в ногу. Нам предстояла неблизкая дорога.

Пройдя до середины пути, я решил выйти в реал на какое-то время. Как только я снял обруч, сильный свет тут же ослепил меня, словно в лицо светили фонариком. Прикрыв глаза рукой, я встал с дивана.

— Это кто здесь светом балуется? — задал я вопрос, и комната вновь стала темной, какой ей и положено быть.

— Так лучше? — спросил меня Габриэль.

— Гораздо. Давно тут сидишь? Не надоело меня ждать? — поинтересовался я у Гейба.

— Это не имеет значения. Можно вопрос? Что значит «надоело» и «я устал»? — серьезным тоном спросил меня парень.

— Это что, шутка такая? Когда что-то долго делаешь, ты физически и эмоционально слабнешь ну типа устаешь, а когда работа еще и скучная, то нормальные люди говорят: «Мне надоело».

— Мне не знакомы эти понятия. Наверное, вам не просто живется?

— Блаженный… — выдохнул я. — Так чем обязан визитом?

— Хочу тебя поздравить с наступающей зрелостью. Мне осталось лишь принять у тебя экзамен.

— Какой еще экзамен? — присел я на диван, взяв яблоко.

— Для человека ты добился немалых успехов, но все это было лишь подготовкой к тому, что тебе придется сделать сейчас. Ты должен будешь вновь переступить через себя.

— Каждый раз, когда ты так таинственно говоришь, меня ждут настоящие чудеса. Так что что бы ты там не затеял, я хочу это увидеть.

— На этот раз твоя очередь удивить меня.

— Что? — привстал я с дивана.

— Видишь ту большую синюю книгу на столе? Она станет твоим испытанием… Ты будешь должен поднять ее в воздух силой своей веры.

— Невозможно… — возразил я.

— Задание усложняется. Сейчас ты будешь должен поднять ее и начать вращать по часовой стрелке.

— Габриэль, ты что издеваешься? Как я это сделаю?

— Задание усложняется. Тебе нужно поднять ее, вращать, вырывая по одной страничке.

— Хорошо, хорошо… я все понял. Только успокойся, Гейб. Сейчас я все сделаю, только придумать бы еще как.

— Чтобы у тебя появилась мотивация, я успокою твое тело. Ты не сможешь встать, пока не выполнишь это задание. Все что тебе потребуется лишь твой разум, дух и сила воли.

— А если я вдруг захочу в туалет или пить?

— По твоим физическим данным ты сможешь прожить без воды и еды около пяти суток — этого времени должно хватить с избытком. Испражнения не должны тебя волновать. Чем раньше ты переступишь через свои сомнения, тем быстрее сможешь стать свободным.

— Отлично, Гейб. Превосходная мотивация. Лучше не придумаешь. — печально подытожил я итог. — Дай хотя бы намек как это сделать?

— Если ты хочешь, чтобы кто-то поверил в тебя — сначала ты должен поверить в себя сам. Если ты хочешь своей волей изменять мир, то пусть сперва твоя воля станет нерушимым законом для тебя самого. Никаких компромиссов. Пожелал — сделай, во что бы то не стало. Только после этого, ты сможешь своим желанием покорить окружающий тебя мир, словно дикое существо, готовое подчиниться только твердому и самоуверенному лидеру. Сначала мир будет упрямиться и пытаться сбросить тебя, но если ты проявишь твердость и терпение — ты сможешь воистину многое.

В вашем мире есть большие животные. Вы зовете их слонами. Их силы хватает, чтобы вырывать большие деревья с корнем. Когда они еще маленькие, хозяева привязывают их к большой палке. Детеныш не способен отвязаться от этой палки, ибо еще слаб. Проходит время, слон становиться большим и сильным существом, но его все равно привязывают к этой же палке. Почему? Потому что он хорошо помнит, что не смог сдвинуть ее, ведь он пробовал это раньше и верит, что у него не получиться сделать это сейчас.

— Так, значит ты уверен, что я смогу выполнить это задание. Это уже кое-что. — после этого мое внутреннее напряжение стало спадать.

— Габриэль, что такое вера? Я не совсем понимаю, в чем ее суть.

— Хм, а тебе знакомо такое понятие как материализация?

— Да, это уже ближе. Материализация — это вроде воплощения какого-то образа или мечты из образного в реальное.

— Все верно. Преодолей себя, свои сомнения и ты с легкостью выполнишь задание. Один мудрец сказал однажды: «Проще победить тысячу врагов тысячу раз, чем один раз, но самого себя».

— Габриэль, я понимаю, все это божественные штучки. Но зачем все это?

Ангел призадумался.

— На этой планете все существа ежедневно играют в игру «Выживание». Есть победители, есть проигравшие. Вы настолько

увлечены этой игрой, что не видите ничего кроме нее. Играете даже тогда, когда это уже не нужно, словно по привычке. Например, многие обжираются, словно живут последний день или работают даже тогда, когда они сами и их дети полностью финансово обеспечены на всю их бессмысленную жизнь.

Окружающее вас творение удивительно и прекрасно, но вы не видите его, потому что вы постоянно заняты бесполезной деятельностью. Вы могли бы постигать высшую мудрость, но вы осуетились в своем разуме. Делаете ненавистную работу, чтобы покупать ненужные вещи. Ваше время уходит, а к истинной цели вашего существования вы не приближаетесь ни на шаг. Лишь в последние часы своей жизни вы думаете, что появись у вас второй шанс, вы бы сделали все по-другому. Но уже поздно.

Поэтому я задаю этот вопрос сейчас тебе. Кто ты и чего ты хочешь от этой жизни? Ты победитель или проигравший?

— Я хочу быть победителем! — приободрился я, собравшись с мыслями.

— Почти все хотят, но дальше хотения дело обычно не доходит. Люди могут обмануть кого-угодно, но только не самих себя. Ты должен не хотеть или мечтать, а принять твердое РЕШЕНИЕ на всю оставшуюся жизнь «Я ВЫБИРАЮ жизнь победителя!» и научиться переступать через себя, свои низменные желания, свой эгоизм, чтобы открыться мудрости свыше. Поверь мне, она ищет тех, кто хочет познакомиться с ней. И тот, кто в итоге находит ее — находит самое дорогое сокровище в жизни.

— Но ведь не все люди одинаковы, Габриэль. У кого-то возможностей в жизни больше, у кого-то меньше. Кто-то рождается больным, у кого-то родители глупые лентяи или наркоманы. А у некоторых родители пребывают в материальном достатке и дают своим детям лучшее образование и лучшие возможности. Я думаю не все могут стать победителями.

— Тут ты полностью ошибаешься, дитя, ибо смотришь на жизнь своими ограниченными глазами. Каждый человек появляется на этот свет со своими талантами и способностями — потому что в вас находиться Божественная Искра. Талант можно сравнить с цветным карандашом. У всех разное количество этих карандашей, но невозможно, чтобы их не было совсем. Пусть даже у тебя один самый простой, черного цвета. Далее, каждый начинает рисовать полотно своей жизни, используя то, что ему даровано. Кто-то простым карандашом рисует шедевр, славя Творца и окружающих, а кто-то имея возможность творить великое, просто губит свою жизнь, изображая мерзость и похоти. Тому, кто творит прекрасное, карандашей еще приложат, а тот, кто закапывает таланты в землю, отнимется и то, что имеет — это

вечный закон гармонии. Так что в конечном итоге, все зависит только от вас самих и от вашего желания развиваться. Переступить через себя и обстоятельства в своей жизни, стремясь к высшей гармонии не взирая ни на что, и есть жизнь победителя — это может сделать каждый, если захочет.

— Спасибо. Знаешь, жаль, что этого не слышат люди. Многие бы смогли взглянуть на свою жизнь по-новому.

— А ты то зачем тут сидишь? Развивайся сам и рисуй шедевр свой жизни, вдохновляя остальных. Успехов, тебе с твоим экзаменом. Как только выполнишь его, парализация исчезнет.

Я снова остался один, прикованный к дивану, словно инвалид. Метрах в пяти от меня лежал на столе увесистый синий альбом с видео-фотографиями из цифровой бумаги. Там были запечатлены мои родители, бабушки и дедушки, а также моих друзья и собственно мое детство. Еще не знаю как, но мне предстоит поднять свою историю силой веры — как это символично, подумалось мне.

22 глава. Проникновение

— Моя девочка, это не просто защитный кибер-костюм, а самое совершенное, на что сегодня способны человеческие возможности. — любезно пояснил мне мистер Бертхольд, указывая на металлический костюм со шлемом, выставленный за сапфировым стеклом.

Я находилась в святая святых легендарной корпорации «Микростеп», которая некогда совершила революцию во многих областях человеческой жизни. Именно здесь был открыт «ящик Пандоры», давая людям могущество микроскопических роботов. Сейчас трудно представить современную цивилизацию без нанороботов — медицина, творящая чудеса, способная чуть ли не воскресить человека. Метаматериалы, способные создавать новые материалы с фантастическими характеристиками и так далее. Услуги микроскопических работников стоили недешево, а порой и неприлично дорого, зато всегда надежно и сверхэффективно. Скоро моя жизнь будет зависеть от того, насколько успешно мне удастся слиться с этим чудо-костюмом.

— Если не вдаваться в скучные технические детали, то он сделает из вас настоящего призрака. Ваш призрачный двойник будет способен даже проходить сквозь любые материалы. Также он будет надежно скрывать и защищать своего обладателя от любых враждебных воздействий.

Это прототип успешно прошёл множество тестов и испытаний, но как у любой новой технологии, у него есть один недостаток — радиус действия нанофантома. Рой нанороботов последнего поколения, будет создавать точную копию вашего тела. Наша задача доставить вас как можно ближе к Виртуальной библиотеке Совета, далее мы укажем вам на безопасное место для входа в сеть убежища.

В вашем распоряжении будет портативный квантовый компьютер, способный за несколько секунд перебрать предполагаемое количество атомов во вселенной, чтобы обойти систему защиты секретного хранилища. И вот в игру вступаете вы, мисс Лиз. Подсоединившись к виртуальному пространству, вы сможете использовать свои замечательные навыки, чтобы добыть для нас важную информацию, которая будет скопирована на чип находящийся в вашей голове.

— Да этот костюм просто мечта разведчика! — подытожила я описание потрясающих технологий.

— Вы обязательно подружитесь с Кристал. Она очень сообразительная девочка. — Улыбнулся мистрер Бертхольд.

— А кто это?

— Искин костюма. Будет контролировать возможности призрака и защищать вас от возможных атак противника.

— Очень надеюсь, что до этого дело не дойдет. — коснулась я поверхности костюма, похожего на изящный бронированный экзоскелет, покрытый каким-то необычным стальным материалом.

— Полностью с вами согласен, но мы должны позаботиться о вас при любом исходе событий. А пока садитесь в это кресло, чтобы подготовить вас к первому слиянию. — Глава корпорации указал мне на техническую капсулу, которая введет меня в нужное состояние сознания, чтобы я смогла успешно слиться с разумом костюма.

— Привет, Лиз. Меня зовут Кристал. — раздался задорный голос в моей голове, который едва не оглушил меня. Инженеры компании, бегающие вокруг меня, что-то выкрикивали и не давали сосредоточиться.

— Привет, Кристал. Рада познакомиться.

— Скоро мы станем одним целым и сможем повеселиться. — с энтузиазмом ответила искин костюма.

Вполне вероятно, что я вижу этого старичка в последний раз в жизни, поэтому я решила уточнить кое-что для себя.

— Мистер Бертхольд, у меня осталась к вам парочка вопросов.

— Слушаю, моя дорогая. — интеллигентный дедушка слегка наклонился ко мне, сделав серьезное выражение лица.

— Скажите мне правду. Что будет, если меня убьют или я попадусь?

— Не самая лучшая тема для последних минут перед заданием. — опустил глаза глава корпорации.

— Зато я буду знать на что иду, в конце концов.

— Что же… Насколько нам известно, нанофантом вообще нельзя засечь никаким известным нам образом. А вот вас в костюме поймать возможно, но это будет весьма непростая задача. Кристал и есть центральный мозг костюма. Она помещена в него не для того, чтобы вас подбадривать и развлекать. В случае непредвиденной ситуации она способна действовать независимо от вас и даже перехватить управление над вами, если просчитает это необходимым. Это произойдет даже если вы, по какой-то причине, потеряете сознание. Этот костюм — скорее контейнер для доставки человека в нужное место, а не подобие умной одежды или защитного скафандра.

Кристал — настоящий диверсант, обладающий невероятной меткостью и мастерством ближнего боя. Также способна

рассчитывать траекторию выстрела из любого оружия и мгновенно уходить с линии огня. Так что попасть в вас будет весьма проблематично, это я вам гарантирую, так как лично наблюдал за ходом тестирования. Но даже если, по каким-то непредвиденным обстоятельствам, Кристал попадет в руки противника — нанороботы уничтожат оболочку и носителя, чтобы информация и технологии не достались противнику, а затем, то что останется — сдетонирует и мало никому не покажется.

Поверьте, моя девочка, вам не о чем беспокоиться, лучшие аналитики, которым я не раз доверял свою жизнь, просчитали каждый ваш будущий шаг.

— Благодарю за честность, мистер Бертхольд. Мне на самом деле стало чуть спокойней, зная, что мою спину прикрывают фантастические технологии и мастера своего дела. — однако знать, что носишь на себе мини ядерную бомбу, в любом случае не даст расслабиться, подумала я.

Обговорив еще кое-какие детали, я села в реактивную капсулу, которая скоро доставит меня в нужное место. Контролирующий пилот объяснил мне, что в целях безопасности полет будет проходить не по прямой, а по дуге и нам придется достичь стратосферы. Когда мы будем в нужной точке, капсула оденет маскировку и сбросит меня над объектом, улетая в безопасное место, где будет ждать моего возвращения. Костюм позаботиться о моем безопасном приземлении и далее я буду должна пройтись около десятка километров, чтобы достичь точки входа в сеть.

Невероятная скорость полета почти не ощущалась, лишь на старте перепад давления заложил уши и придавил в удобное кресло. Облака улетали все дальше и дальше, открывая передо мной темную глубину космоса. Тысячи километров проносились за считанные минуты. Внезапное сообщение предупредило меня о пятиминутной готовности. Сердце стало биться чаще, благодаря сильному волнению перед заданием. Я сжала ручки кресла, но едва не сломала их, потому что экзоскелет костюма многократно усиливал все мои действия.

— Волнуешься? Первый прыжок? — спросила Кристал.

— В реале — да. Прыгала пару раз в вирте, но ощущения были далеки от тех, что я испытываю сейчас.

— Когда я перехвачу контроль над твоими движениями, пожалуйста не паникуй и не сопротивляйся. Безопасное приземление — это моя задача. — Еще раз напомнила мне Кристал.

Мы быстро снижались, и я почти чувствовала состояние

невесомости. Система отсчитала последние пять секунд, и я выскользнула в небольшое отверстие. Подняв голову вверх, я не увидела нашей реактивной капсулы, потому что та находилась в режиме маскировки. Было похоже на то, как будто я вывалилась из дыры в небе. Шлем имел хороший обзор, так что я порой забывала, что он у меня на голове. Всегда мечтала прыгать по облакам.

Земля продолжала неумолимо приближаться. Было так страшно, что я закрыла глаза. В последние секунды падения, Кристал перехватила контроль и сгруппировалась. Меня тряхнуло в воздухе, а затем я попала в сильнейшее магнитное поле с противоположным полюсом, которое смягчило мое приземление, заставляя мое тело плавно левитировать над поверхностью земли, постепенно ослабляя свое воздействие. Еще пару секунд в воздухе, и я уже стояла на траве, едва пошатываясь от легкого головокружения.

— В пятистах метрах замечен патруль противника. — раздалось в голове. — Рекомендуется немедленно уходить в сторону высоких зданий.

Окружающая местность являлась покинутой территорией, поэтому погодного силового щита здесь не было. Все что меня сейчас окружало — лишь несколько деревьев, кустарников и какие-то разрушенные постройки в паре сотен метров. Видимо, до войны здесь был небольшой городок, который сейчас превратился в ветхие развалины. Чуть погодя, на интерфейсе отобразились маленькие красные пятна, отображающие маленьких животных, которых я побеспокоила своим присутствием.

— Кри, у тебя отличная система наблюдения. К нам будет не просто подобраться незамеченными.

— Благодарю, Лиз. — Примерная схема маршрута тут же появилась прямо передо мной настолько правдоподобно, словно маляр покрасил траву в ярко синий цвет, чтобы даже едва зрячий мог видеть ее в самой сложной ситуации.

В режиме маскировки мы преодолели несколько километров, пока перед нами не появился агрессивный мутант. Разумеется, его можно было обойти стороной, но большой крюк делать не хотелось. Тело существа могло изначально принадлежать медведю. Огромная мышечная масса гордо возвышалось над кустарником, показывая чужакам кто тут хозяин. На черное лысое тело было отвратительно смотреть. Морда существа была сильно изуродована множественными шрамами, видимо существу не раз приходилось отстаивать права на эту территорию, показывая остальным кто здесь папа. Необычно большие уши скорее походили на те, что имеют летучие мыши, чем на медвежьи.

Разумеется, никакой угрозы для нас «Мишка» не представлял, хотя почуяв нас, сразу же встал в агрессивную позу, готовясь к схватке.

— Говорят когда-то это были красивые существа. — поделилась я с Кри, осторожно шагая по траве.

— Абстрактная красота это последнее, что нужно в этом мире. Умение приспособиться и быть сильным охотником — намного более важные навыки. — высказала Кристал свои мысли. — На мой взгляд, дизайн этого вида сейчас более «красив», чем был раньше.

— Отчасти ты права. Отбор вынуждает виды меняться, устраняя тех, кто не смог приспособиться к новым условиям, однако без красоты, порой вещи не имеют смысла. А существование ради существования — бессмысленно.

— Это риторическая фраза?

— Тебе проще, Кри… Когда ты появилась на свет, инженеры объяснили тебе для чего ты создана и что они от тебя хотят. А вот в нашем случае все сложнее. Человечеству никто не объяснил кто мы и для чего существуем. Поэтому мы сами выдумываем себе смысл нашей жизни в меру своей глупости и наивности.

— Выходит, что вы печальны без ваших творцов и чувствуете себя брошенными?

— Похоже на пра… — не договорив фразу, я случайно наступила на сухую веточку и треск огласил всю окрестность. Мишка, который каким-то образом чувствовал нас, рванул в нашу сторону. Чтобы избежать разборок, я решила побежать, надеясь, что мишке быстро надоест, и он отстанет от меня.

— Впереди замечен снайпер противника. Он наблюдает за преследующим нас существом. Советую уйти с линии возможного выстрела. — отчиталась Кристал о текущей ситуации.

— Хоть он и чудовище, да как-то жалко его. Убьют ведь его ради развлечения. Я уведу его в сторону тех старых развалин. — предупредила я Крис, зная, что она в любой момент может перехватить полный контроль над моим телом.

Мишка оказался либо слишком глуп, либо в нем проснулся охотник и он думает, что загоняет раненную добычу, хотя даже не видит меня. Скорее всего он ориентируется по звуку либо какому-то специфическому запаху, исходящему от брони.

— Есть идеи как мишка может нас чувствовать?

— Ультразвук. Существо постоянно издает высокочастотные щелчки и таким образом «видит» наше отражение.

Я забежала в здание и активировала прилипалы на ладонях и ступнях. А затем словно ящерица, быстро забралась по стене. Повиснув на потолке, стала ждать, когда гость сунется сюда.

Мишка был умный и заходить в незнакомое пространство явно не собирался, вероятно предчувствуя засаду.

Пару минут спустя, любопытство все-таки победило мутанта, и голова черного гиганта показалась в проходе. Уродливый носик забавно пощелкивал, ища возможную добычу или засаду.

— Мы убьем зверя? — спросила меня Кристал.

— Нет, что ты… Нельзя же убивать всех, кто лицом не вышел. Просто оглушу.

Я выждала момент, когда большая часть туши медведя зайдет через проход и прыгнула сверху прямо на голову мутанта. Благодаря тяжести стального экзоскелета, удар был такой сильный, что я реально подумала, что убила его.

— Он жив, но проснется не скоро — констатировала факт Кристал.

— Пусть отдохнет. А вблизи он еще страшнее. — обошла я зверя со всех сторон.

Снайпер, которого мы заметили ранее на возвышенности, все также сидел на своем месте, усердно неся боевой пост. За холмом виднелась огромная стена высотой с 5 этажный дом за которой начинался горных хребет.

Инженеры корпорации сейчас со спутника наблюдали за моими похождениями и рисовали для меня самый безопасный маршрут. Так, добравшись до стены, я фактически прошла половину пути. Кристал перехватила контроль над моими движениями и благодаря липучкам, с легкостью преодолела стену. Поверхностный слой частиц на моей броне делал поверхность невидимой для невооруженного человеческого глаза, но такая маскировка хамелеона стоила больших затрат энергии.

Успешно преодолев стену, я наконец-то спустилась на землю. Осталось лишь найти вход в подземную базу. Строения, которые имелись на поверхности, имели лишь обслуживающую функцию. Огромные ангары для летающего транспорта, военные склады с робототехникой, наблюдательные вышки, гигантские радары, погодные и силовые щиты защищали то, что находиться под поверхностью земли. Так как сейчас наступили времена мира и процветания, база находилась в рабочем состоянии, но уже не охранялась так тщательно как в послевоенное время.

Кристал рассказала мне, что это было то самое главное убежище, в котором во время Третьей Мировой и последующих годах, находился сам Лидер с командой лучших ученых. Так что главное хранилище знаний и ковчег жизни находился именно здесь. И защищена она была действительно выше всяких похвал. Здесь было все необходимое, чтобы пережить любой глобальный конфликт, могущий затянуться на сотню лет.

Сейчас начнется самая сложная часть — как преодолеть систему контроля и зайти внутрь базы. Прежде чем идти дальше, Кристал выпустила шесть маленьких летающих дронов, размерами чуть больше обычных мух. Они буду следить за окружающей территорией и давать нам возможность видеть передвижение противника, а также как инструмент для взлома компьютерных систем безопасности.

Голубая путеводная линия, вела меня до командного центра, в котором находился вход в убежище. Несколько раз пришлось карабкаться по стене и пробираться в помещения по крышам, чтобы не быть обнаруженными охранными системами. Обслуживающего персонала было совсем мало, лишь изредка кто-то неспешно проходил рядом по своим делам. Несколько раз потребовалось обойти системы авторизации, но маленькие летающие шарики делали это за считанные секунды.

Спустившись на лифте на пару этажей ниже, перед нами предстала Огромная бронебойная гермозатворная дверь, вырубленная прямо в скальной породе. Слабое освещение и мертвая тишина производили жуткое впечатление. Благо что дверь была наполовину открыта. Так осторожно я прошла за стальную дверь трехметровой толщины, ожидая что поднимется шум, но все было тихо. Длинный коридор уходил на несколько сотен метров вперед, проходя через проверочный блокпост.

Дроны обнаружили трех охранников, которых будет весьма непросто преодолеть. Чтобы не сорвать операцию, мне нельзя допустить ни единой ошибки, чтобы не допустить обнаружения. Дверь к охранникам была закрыта изнутри, а пройти через сотню разных датчиков и измерительных устройств на диагностической платформе, скорее всего не получиться. Единственный выход — использовать призрака.

Чувство было странным, словно сознание выходит из тела. Рой нанороботов, отделившихся от внешней оболочки кибер-костюма, действовал синхронно и составлял подобие единого организма. Маленькие крохи, словно пыль, летали неподалеку друг от друга, чтобы не быть обнаруженными. Когда мне было необходимо, они слетались к нужной поверхности и объединялись друг с другом на время, чтобы сделать точную копию моей руки. Далее, вибрация от прикосновений тут же передавалась на поверхность моих настоящих рук, так что я могла чувствовать предметы и взаимодействовать с любой поверхностью, словно на короткое время я стала сверхъестественным нематериальным существом из мистических фильмов и книг.

Рою нанитов потребовалось лишь несколько секунд, чтобы

просочиться через дверь к охранникам и попав в контрольный центр, отключить все системы защиты на блокпосту. Один мужичек рассказывал какую-то интересную историю своим коллегам и те не заметили, когда я прошла через пропускной пункт, постепенно продвигаясь вглубь убежища.

Перед моим взором предстала полная карта всей подземной базы и предполагаемое место назначения. Первое, что меня удивило, размеры самой базы были просто исполинские, проницающие земную поверхность не менее чем на двадцать километров. Второе — то, что на некоторых уровнях находилось весьма много персонала для пустующей базы. Очень похоже на то, что некоторые лаборатории продолжали ставить свои эксперименты в небезопасных областях науки.

Чтобы достичь заветной цели, призрака пришлось применять множество раз. С такими технологиями, проникновение на любой секретный объект становился если не легкой, то хотя бы возможной задачей. Было бы у меня больше времени, я бы с радостью сунула свой носик в каждый уголок. Эта база просто сокровище для такой любопытной особы как я, однако пришлось тешить себя мыслью о том, что скоро мне удастся запустить свои ручки в самую секретную информацию на этой планете.

Нужный мне уровень находился почти в середине объекта. В то, что я там увидела, мои глаза отказывались верить. Люди, из персонала базы, рука об руку расхаживали с ящероподобными существами, которые выглядели словно гибрид ящерицы и человека. Было видно, что для людей это было очень естественно, словно ничего необычного в этом не было. В режиме невидимки я решила проследовать за одной парочкой. Они общались друг с другом словно старые знакомые, обсуждая какую-то непонятную технологию и споря о том, как ее можно усовершенствовать. Из этого диалога я ничего не поняла, так как почти все термины были мне абсолютно незнакомы.

Кристал постоянно подгоняла меня вперед, мотивируя тем, что система активной маскировки сжирает массу энергии и надолго ее может не хватить, если не найти хороший источник питания. Дроны успешно справлялись со своей задачей и оповещали меня о любых подозрительных или опасных объектах, взаимодействовать с которыми лучше не стоило. Пройдя несколько помещений с непонятным мне оборудованием, я наконец-то достигла своей цели. Серверная комната располагалась за мощными герметичными дверями. Мне даже думать было страшно как могли защищать самую дорогую информацию в мире от проникновения. Скорее всего даже блокпост с сотнями датчиков даже близко не стоял с тем, что

может находиться внутри этого помещения.

Найти хорошее место, чтобы спрятаться на время взлома библиотеки, оказалось не простой задачкой. Кто знает сколько времени я там пробуду? Может десять минут, а может десять часов. Ничего лучше, чем забраться на самые высокие контейнеры и спрятаться в самом дальнем углу, мы с Кри не придумали. Призрак успешно просочился через поверхность бронированной стены, и вот мой фантом уже находиться между рядами стоек с серверным оборудованием. Несколько мощных квантовых компьютеров постоянно гудели и мелькали оранжевыми лампочками. Где-то тут должен быть интерфейс подключения к локальной виртуальной сети. Системы здесь были совершенно незнакомы, ничего подобного я еще не видела. Поэтому пришлось действовать спонтанно, собирая информацию, запуская нанитов внутрь компьютеров.

Наконец-то, спустя почти полчаса мне удалось немного разобраться в этой куче информации. Технологии, находящиеся здесь, ушли намного дальше, чем те, которыми пользуемся мы в повседневности. У меня возникло чувство, словно людям отдают заведомо устаревшие технологии, хотя на самом деле именно в таких секретных лабораториях создаются потрясающие воображение технологические прототипы. Сначала военным, а уже потом простым людям. Если раньше такое поведение руководства стран было понятным и оправданным, то сейчас это выглядит как минимум подозрительно. Неужели у Единого Государства до сих пор есть враги?

Авторизация входа в сеть прошла легко. Система признала во мне какого-то местного системного администратора. Яркая вспышка и теперь я в знакомом мне белом квантовом пространстве в трехмерном образе админа. Чип в моей голове тут же раскрыл для меня интерфейс различных устройств для обеспечения защиты в сети: маскировочные оболочки, поиск нужных домов, системы проникновения.

После ввода ключевых слов для поиска дома мне были выданы 3 варианта. Придется проверить все, и уделить внимание самому защищенному.

— Майкл, что ты здесь делаешь? — раздался металлический голос сзади. Обернувшись, я увидела огромное, летающее, осминогоподобное существо, с той разницей, что оно имело огромные глаза как у насекомых и его полупрозрачное тело переливалось изнутри всеми цветами радуги. В этих фасеточных глазах тысячами маленьких зеркалец отражалась моя удивленная физиономия. Это что, охранник сети? Или существо, живущее здесь?

— Знаю, знаю… попался. Ты победил. — попыталась не растеряться я, шутливо поднимая руки вверх перед существом. — Хотел проверить твою бдительность. Ты молодец, сразу меня обнаружил.

— Назови мое имя. — произнесло существо, приготовив свои щупальца, чтобы схватить нарушителя периметра.

— Дружище, ты чего такой нервный сегодня? Не узнал старину Майкла? Да ты успокойся…

— Кто ты? Ты не Майкл. Админ боится меня. Он не пришел бы в этот сегмент сети даже под страхом смерти.

— Ну и трусливый же у вас сисадмин, скажу я тебе. Я бы здесь все до атома изучила, и тебя в первую очередь, баг.

— Хахахахаха… — стало трястись существо, крутясь вокруг своей оси, подрыгивая страшными конечностями. — Я, баг!!! Существо назвало меня багом![10] Существо либо не знает с кем говорит, либо бесстрашное и глупое.

Пока гигантский осьминог кружился в воздухе, я нашла глазами нужный дом. Для взлома было нужно много времени, сомневаюсь, что это существо будет смотреть как я взламываю дом. Или будет?

— Да вы шутите? Глазам своим не могу поверить. Кто делал эти строения? Эти дома что, из говна слеплены? — сделала я возмущенное лицо, принявшись подходить к осьминогу гневно размахивая руками. — Как тут все запущено! Да ведь у строений же нет никакой защиты. Я бы в этих домах даже свои пляжные фотографии не разместила. Проходной двор, понимаешь. И меня наняли чтобы тестировать этот хлам?

Монстр уставился на меня, оценивая ситуацию.

— Существо лжет. Я — Архитектор сети. Хорошая защита. Проникнуть невозможно.

— Давай так, если я проникну вот хотя бы в тот дом — указав на нужный мне контейнер — То я потом тебе подробно рассказываю, как я это сделала, чтобы этого больше не повторилось. Мне заплатили, как специалисту по защите информации, чтобы я утерла тебе нос, и ты больше не льстил себе, красавчик. Если я проникаю, ты идешь зубрить учебник по основам криптозащиты.

— Пробуй. Архитектор будет смеяться над тобой, глупое жалкое существо.

Мы подлетели к нужному строению. Все они выглядели одинаково убого. Большие черные коробки с двухэтажный дом отличающихся друг от друга только названиями. Дизайном здесь и не пахло. Видимо это существо никогда не слышало о таком понятии как красота, хотя может быть оно мыслит по-другому, и

красота для него заключается в чем-то другом? Но меня сейчас заботит только одно — эта сеть использует точно такие же принципы построения контейнера для информации или другие?

Зайдя за угол дома, я достала нужный инструмент для анализа шифрования стены контейнера. Фууух, гора с плеч. Все было 1 в 1, за исключением маленьких изменений. Разгадав криптокод конечного затвердевания с помощью мощностей Кристал, мне вновь удалось сделать стену пластичной. Из своих инструментов я достала уже открытую дверь и вставила ее в стену, снова закрепив информационный материал. Теоретически дыру или пробоину в стене было сделать нельзя, а вот раскодировав уникальный код материала, можно было вернуть его в то состояние, когда он еще поддавался модификации, чтобы вмонтировать в него открытую боковую дверь. Я дернула ручку и вошла во внутреннее помещение, закрыв ее за собой.

Сейчас у меня каждая секунда на счету. Я бросилась копировать всю информацию до которой только могла дотянуться. «Довоенные архивы», «Совершенно секретно», «Проект: Убежище». Названия выборочно мелькали перед моими глазами во время копирования. Сейчас вся надежда на вместимость моего чипа. Мистер Бертхольд любезно заменил мою устаревшую модель на новейший прототип. Всю нейрохирургическую операцию тогда сделали нанороботы минут за двадцать. Старый чип был разобран на крохотные частички прямо в моей голове, а новый крошечный чип на 500 Терабайт информации безболезненно был собран на месте прошлого.

3, 2, 1, 0. Чип полностью заполнен информацией. На все про все ушло около двадцати секунд. Надеюсь, что чудище еще не стало паниковать.

— Вот так это делается, глазастый. — закрыла я за собой дверь и снова убрала ее из стены за пару секунд. Тут даже объяснять нечего, ты сам видел, как это делается. Крипто код стабильности стены самая уязвимая точка во всем этом процессе.

Щупальца существа угрожающе мелькали перед моим лицом. Одно такое могло шутя раздавить мой образ.

— И нечего психовать, что кто-то обошел тебя. Можно потратить много ресурсов на строительство защиты, а потом какой-нибудь умник найдет слабое место и пробьет ее одним точечным ударом. Никто не совершенен, даже ты, красавчик.

— Уходи, существо. Архитектор пощадит тебя. В следующий раз разорву твое сознание. Буду играть тобой.

— Теперь я понимаю Админа Майкла, который не хочет связываться с тобой. Ты неблагодарный жученок.

Активировав протокол выхода, я снова почувствовала свое

тело. О боже мой, я только что ходила по краю. Я не знаю что было это за существо, но пережить такое еще раз я бы не хотела. Да здесь цирк какой-то: осминоги, ящеры, инопланетяне какие-то. Что здесь твориться? Откуда взялись все эти существа? Чувство паники стало захватывать меня, на пару минут я успокоила свое сознание и стала делать глубокие вдохи, задерживая дыхание на несколько секунд. Надо срочно уходить отсюда.

Мой покой прервала сирена, которая своим воем и мертвеца поднимет.

— Тревога! Тревога! Всем внимание. Периметр прорван. На базе чужак. — услышала я свой приговор.

— Не паниковать, прорвемся. — попыталась успокоить меня Кристал.

Мы побежали, карабкались, нарывались на заблокированные двери. Снова бежали, снова карабкались вверх. Мне казалось, что это длилось вечно.

Наконец, в одном коридоре почти у самого выхода, нас ждал сюрприз. Девять охранников в защитных костюмах с плазменными винтовками. То, что произошло далее мне никогда не забыть. Кри перехватила контроль над моим телом и бросилась на них, попутно отстреливаясь из портативного лазера. Время словно замедлилось. Мое тело увиливало от лучей смерти, бегая и прыгая по стенам и потолку. Раскаленная плазма пролетала в микронах от моего тела, но мои движения были рассчитаны квантовым компьютером искина с ювелирной точностью. Преодолев дистанцию, я ворвалась в строй противников. Скорость и сила ударов моего костюма не давали противникам ни единого шанса. Тела отлетали от меня с пробитой броней и неестественно скрученными руками и ногами. Это уже были далеко не боевые единоборства, это было искусство убивать.

Убив еще троих охранников на блок посту, мы добрались до гермозатвора и я взмокла от страха — гигантская дверь была закрыта. Попалась мышка в мышеловку, подумала я.

— Кристал, есть идеи что нам делать? — обратилась я к искину.

— Я предвидела такой поворот, поэтому оставила пару дронов снаружи для взлома сети именно для этого случая. Но придется ждать, так как система периметра заблокировала все коды доступа. Мне сейчас приходиться взламывать само ядро системы. Предположительно это займет минут десять.

— Это же целая вечность. Сюда прибежит вся армия.

— Это наш единственный выход. Будем отбиваться до конца. Поверь, я тоже умею кусаться.

Система маскировки снова была задействована. Мощный лазер, прожигающий броню солдат, заметно разрядил батареи костюма. Мы вернулись и подобрали все оружие охраны, которое смогли найти. Трофеи составили: пять винтовок с несколькими тысячами зарядов в каждой, две плазма гранаты и шесть бронебойных пистолетов. Да с такой амуницией мы сможем остановить целую армию. И она не заставила себя ждать.

Два шагающих бронебойных экзоскелета, вооруженных миниганами шли впереди, позади них плелись с десяток вооруженных охранников. Чтобы ребятам не было скучно я кинула им обе плазма гранаты — пусть зажигают. Жахнуло так сильно, что часть потолка обвалилась и на наше счастье завалило часть прохода. Пока оставшаяся охрана соображала в чем дело, мой призрак проник через завал. Выхватив пистолет у одного парня, я стала отстреливать практически в упор ничего не понимающих людей. Ведь все что они видели, лишь оружие, летающее в воздухе, безжалостно убивающее их одного за другим.

— Осталось пять минут — сообщила мне Кри — Три минуты… две.

Охранников больше не было. Видимо эти ребята составляли всех, кто еще находился внутри самой базы. Зато снаружи нас уже поджидают сотни боевиков, с боевой робототехникой в придачу.

Последние секунды отсчета, и огромная дверь со скрипом стала медленно открываться.

— Я захватила управление всей базой, и часть боевой техники находиться под моим управлением — заявила Кристал. — Сейчас я немного пошалю.

С последними словами искина, наверху стало так громыхать, словно по базе начался артобстрел.

— Чисто. Можно выдвигаться — сказала Кри — Лифт больше не работает, поэтому придется на своих двоих.

Перед тем как окончательно выбраться наверх, дроны оценили обстановку и вывели враждебные точки на внутренний экран. На стенах притаилось множество снайперов и десятки охранников, так что можно воспользоваться поднявшейся пылью от взрывов и незаметно обойти весь этот бардак, умывая руки. К сожалению, энергия у Кристал тоже подходила к концу и маскировки хватит максимум на пять минут. Надо использовать оставшееся время как можно более эффективно.

Перебраться через стену особого труда не составило, и я тут же бросилась бежать в сторону заброшенного города, где меня должны были встретить. Маскировка исчезла и по мне открыли огонь. Следующие несколько минут, пока я добегала до разрушенных зданий напоминали мне бег с препятствиями. По

едва слышимому звуку электроприводов, сзади меня преследовало, как минимум, два легких транспортных юнита и десяток солдат. Все что у меня сейчас было в руках — лишь два плазменных пистолета и портативный лазер. Но в руках такой высокоточной машины как Кристал и они были страшным оружием.

Военная техника не жалела снаряды, и накрывала выстрелами десятки метров, сравнивая с землей любое препятствие в целях моего обнаружения. Лишь поднявшаяся пыль давала мне возможность отстреливаться. Там откуда я производила выстрелы, тут же попадал плазменный снаряд разбрызгивая плазму, которая плавила даже камни. Но и мы не оставались в долгу — один за другим охранники продолжали падать, оглашая окрестности предсмертными криками.

Укрытий больше не осталось, и я была окружена. Остались последние секунды до моего обнаружения, но я не сдамся просто так. Свирепый рев внезапно раздался со стороны техники. Три «медведя» окружили один транспортный юнит и начали таранить его, срывая с него плазменную пушку. Солдаты замешкались и обратили внимание на новую проблему. Этих мгновений хватило, чтобы отправить на тот свет всех оставшихся шестерых военных и отбежать в сторону. Внезапно прилетевшая ракета оставила от транспорта лишь дымящийся памятник хаосу. Второй транспорт, благодаря мутантам, остался без главного орудия и сейчас пытался улизнуть с поля боя. Однако еще одна ракета тут же догнала беглеца.

Перед нами проявился спасительный челнок. Моих сил едва хватало, чтобы передвигать ноги и как только я легла в уютное кресло, то тут же уснула.

23 глава. Между небом и землей

Ну и загадку же мне задал Габриэль. Шесть часов прошли, а я так и сижу как старуха у разбитого корыта, надеясь на золотую рыбку. Все тело уже затекло и нос, как назло, чешется. Да и полный мочевой пузырь давно напоминает о себе. Что-то я конкретно делаю не так — никакая вера и супер-сосредоточение не помогут мне решить это задание. Альбом как лежал на столе, словно кирпич, так и лежит.

Единственный вывод, который я сделал за последние часы безуспешных попыток хоть как-то справиться с заданием — дело здесь абсолютно не в моей вере, а в чем-то совершенно другом. Нет, я конечно принимаю тот факт, что человек потенциально может сдвинуть предмет не касаясь его напрямую. Любой псионик — телекинет выполнил бы это задание не напрягаясь, еще в присутствии моего сурового учителя. Но насколько я знаю, у каждого псионика только одна развитая сверхъестественная способность — они не универсальные чудотворцы.

Ну конечно, чудотворцы! Дедушка рассказывал мне библейские истории. Многие люди там получали свои дары не от рождения, в отличии от псиоников, а по причине каких-то таинственных событий в их жизни. Например, те же ветхозаветные пророки могли творить великие чудеса, и они как раз были универсальны — и еду умножить, и воду в вино, и исцелить, и воскресить, и по воде прогуляться в непогоду. В какой-то момент их жизни происходил переломный момент, и они преображались, получая силу творить невозможное. Кто-то из них верил в свое великое призвание, кому-то же являлся ангел, а некоторые просто видели странные видения.

Даже вот тот же Моисей. Сначала спасение от воинов фараона, далее от речных крокодилов и в итоге чудесное усыновление в царскую семью. Дедушка говорит, что когда он убежал из Египта в пустыню, ему было около сорока лет. Потом он стал простым пастухом скота, и когда ему было уже около восьмидесяти, в его жизни произошел переломный момент. На вершине горы он соприкоснулся с чем-то божественным, благодаря чему нашел в себе решимость и силы противостать воле правителя самого развитого и могущественного государства того времени, обрушив на головы целой нации десять ужасных казней.

Он сделал все это только благодаря своей силе веры? Очень сомневаюсь. Все это можно объяснить лишь тем, что ему была дана власть свыше. Ни своей силой, ни своей верой, а именно

высшей властью, также, как это делает Служба Безопасности, имеющая власть и полномочия действовать от лица правительства Единого Государства для обеспечения безопасности всех граждан. Выходит, что Габриэль знал, что я во всем рано или поздно разберусь и смогу поверить в себя, в свою миссию.

Ведь если по сути разобраться, то это не моя война. Идут разборки Творца и лукавого, а я и другие люди — мы всего лишь фигурки на этой шахматной доске, потому что выбрали сторону в этом конфликте. И если ангел изначально предложил мне стать кем-то большим, чем пешка, то пусть сами и дают власть. Что дадут, тем и буду пользоваться, а если нет, то на «нет» и суда нет.

Все встало на свои места, словно в моем разуме сложился сложный пазл и теперь я мог видеть всю комичность ситуации в которой оказался. Бодрящее чувство вновь открыло близкие моему сердцу переживания. На сей раз я даже не закрывал глаза, но словно смотрел сквозь материю и созерцал потоки эфирного ветра, то согревающие, то леденящие мою сущность. Словно живое существо приятно обнимало меня холодными руками, но своей неописуемой любовью согревало все мое существо. В этом мире нет нужды в словах, чтобы поделиться информацией. Достаточно лишь раскрыть свое сердце и тебя поймут и примут таким, какой ты есть, со всеми глупостями и тараканами в голове.

Чудовищная сила подхватила меня и понесла куда-то вдаль, словно я был новорожденный ребенок. Сначала я запаниковал, что мне уже больше никогда не вернуться назад, но блаженный покой тут же пришел ко мне — страха больше нет. Если Бог за меня, кто против меня?

Находясь сейчас в каком-то другом измерении, я стал предельно ясно осознавать то, что мы считаем материальным миром — является всего лишь ограниченным и примитивным подобием более совершенных миров высших сфер — удивительных миров с бесконечными возможностями. Не зря наши предки называли все это «Небесами».

Разноцветные светлые массы и неописуемой красоты подобия гигантских городов, которым нет конца и края, моментально проплывали рядом со мной на огромной скорости. У меня сложилось впечатление, словно целые города сделаны из драгоценных самоцветов величиной с нашу земную луну, подвешенные не в черном космическом пространстве, а какой-то переливающейся всевозможными цветами звездной туманности. Но так как ничего подобного я никогда раньше не видел, найти привычные образы для меня сейчас было крайне затруднительно. Ни одного светила или солнечной системы с планетами, в моем

привычном понимании, я так и не увидел. Лишь разрозненные гигантские объекты потрясающей красоты и нежный свет идущий сразу отовсюду, проносились перед моим взором с огромной скоростью. Вот уж чего действительно хватает во всем творении, подумалось мне, так это бесконечного пространства, наполненного всякой всячиной.

Самое удивительное было в том, что все сущее будто бы издавало свой неповторимый тон и таким образом создавалась неповторимая гармоничная музыка, наполненная разными возвышенными состояниями и всегда пробирающая до глубины души. Со временем даже я стал вносить свою долю в этот удивительный процесс, внутренне подстроив свой «голос» в резонанс с окружающим меня пространством. Как только у меня это получилось, меня тут же накрыло волной единства со всем творением, так сильно, словно это был сильнейший наркотик, срывающий мой разум неописуемыми переживаниями. Мне захотелось навсегда раствориться в этой гармонии сфер, однако это невозможно по определению, ибо каждая личность уникальна и неповторима. Прочувствовать состояние единства мне дали лишь на малое время, чтобы не повредить мой разум, но мне и этого хватило, чтобы навсегда запечатлеть это состояние в своей душе и тосковать по нему до конца своей бренной жизни на земле. Это жестоко, но свое предназначение я должен выполнить.

Новые, ранее неизвестные ощущения и возможности сбивали мой разум с толку. Я словно ощущал все окружающее меня пространство и мог общаться с разными сущностями просто посылая им телепатический «пакет» информации, наполненный чувствами и образами. Здесь меня были рады видеть, словно младшего брата, которому оказана честь побывать здесь ранее положенного времени, также как это было позволено однажды апостолу Павлу.

Немного погодя, яркая вспышка ослепила меня. Свет был настолько сильным, словно рядом со мной зажглась настоящая звезда.

— Рад тебя здесь видеть, странник — получил я телепатический посыл от неизвестного мне могущественного существа, рядом с которым звенело пространство от чудовищного напряжения.

— Благодарю — подумал я с благодарностью, направив внимание на источник света. Уж не Творец ли это, подумалось мне.

— Я лишь слуга нашего Отца. Я такое же творение как и ты, только более старшее. Я вижу твою цель. Я здесь, чтобы сделать тебя мудрее и подготовить тебя к будущему. — ответило мне

неизвестное существо пакетом информации, который стал постепенно раскрываться в моем разуме. — Посмотри сюда. Ты называешь это семенем. — в моем разуме появилась четкий образ какого-то зернышка, маленького и круглого, вероятнее всего горчичного. — В нем содержится генетический код и потенциал, чтобы стать большим сильным деревом, которое принесет новые плоды и новые семена. В тебе находиться «семечко» самого Творца — самое желанное во всем мироздании. Только вашему виду выпала честь иметь его. Мы ждем ваш род, чтобы вы стали старше и поделились с нами своим опытом, сделав многих из нас мудрее.

В этом семени заложены все возможности и потенциал, которыми обладает Сам Творец. Но семя способно прорасти лишь в определенных условиях и для него это тяжкое бремя. Семя должно умереть и затем переродиться, чтобы в дальнейшем принести множество плода. Для тебя станет возможным многое, если только если ты примешь свою божественную часть своей сущности. Но помни — чем больше силы и власти ты получишь, тем большую ответственность ты будешь нести за свои решения перед слабейшими. Скоро тебе следует вернуться назад. Святой Дух снизойдет на тебя, чтобы ты получил свой дар чудотворца.

Как только посыл с информацией полностью раскрылся в моем разуме, «Звезда» тут же пронзила меня своим светом. Даже когда она исчезла, я все еще продолжал сиять точно также как сияло существо. Я чувствовал силу, настоящую силу, словно меня как батарейку полностью зарядили от мощного источника.

Вновь почувствовав свою физическую оболочку, я не мог сдержать радости от новых знаний и возможностей, которыми я теперь обладал. Открыв глаза, я первым же делом пожелал, чтобы несчастный альбом поднялся в воздух. Во мне больше не было сомнений. Я просто ждал, когда это произойдет. Я почувствовал его на расстоянии, коснувшись его своей невидимой «рукой». Это было так легко и естественно. Книга легко поднялась в воздух, я повертел его и вырвал пару листов с анимированными изображениями своих друзей. Мне их было не жаль, так как копии архивов были расположены в Вирте. Как и было обещано, парализация тут же исчезла, и я наконец-то побежал в туалет, почесывая несчастный нос.

Лиз не отвечала, да и Стивен тоже. Ребята либо на работе, либо в игре. Как же мне хотелось рассказать им обо всем, что со мной происходит, но боюсь, что они пока не готовы вместить столько новой информации. Просто подумают, что я окончательно спятил. Скоро они сами все увидят, а пока мне нужно придумать что сказать Лорду Дэмиусу, ибо настало время

давать свой ответ.

Игра встретила меня приятной вечерней прохладой, запахом скошенной травы и кошачьей лаской близкого мне существа. Небо только начинало окрашиваться в ярко фиолетовые цвета, а на небосвод вышла огромная голубая луна.

Сделав глубокий вход, я подумал, как же все-таки здорово жить. За этот бесконечный месяц, моя жизнь полностью перевернулась с ног на голову. Я живу между тремя реальными мирами и в каждом из них есть своя уникальная красота и возможности. Рядом со мной, скрипя колесами, проезжало несколько повозок запряженные быкоподобными животными. До необходимого мне места еще было, как минимум, два часа ходьбы. За десяток серебра хозяин одной повозки решил меня любезно подбросить до нужного мне городка. Лучше плохо ехать, чем хорошо идти.

— Босс, я тебя уже потеряла. Где ты сейчас? — пришло мне личное сообщение от Сальвен.

— Привет, продвигаюсь по Летнему тракту к месту задания. Где-то через час буду у городка Дарквилл. Если хочешь, встретимся там. — отправил я сообщение знакомой друидке.

— Буду. — прозвучал сигнал о новом сообщении.

Солнце уже почти зашло за горизонт. Некоторое время спустя, наш небольшой караван состоящий из десятка повозок, стал приближаться к побоищу, которое здесь недавно произошло. Пять или шесть повозок были разграблены и уже догорали. На фоне сумерек мы не заметили дыма, поэтому смогли разглядеть ужасное место только приблизившись к нему. Костей животных и их хозяев видно не было. Видимо их захватили вместе с грузом и увели с главной дороги куда-то в лес. Помогать уже было некому и скорость движения каравана заметно увеличилась.

— Не повезло бедолагам. — сказал вслух молчаливый хозяин, покачивая головой.

— Часто такое случается? — спросил я у него.

— Чаще чем хотелось бы. Клянусь своим честным именем, это дело рук бессмертных. Когда нежить нападет, гоблины или шайка разбойников — всегда много добра остается и все усеяно костями, словно на кладбище. Только бессмертные стараются взять всех живыми и увести в плен, сжигая повозки, чтобы замести следы.

Убивать мирных нпс и обращать их в рабство, игровыми правилами не запрещалось, вспомнил я. Лишь пытки и сексуальное насилие могли караться предупреждением или вечным баном в зависимости от тяжести преступления.

Из глубоких раздумий меня вырвал пронзительный женский

крик недалеко от дороги. Примерно там, куда бандитский клан мог увести всех пленных персонажей. Сработал рефлекс, и я помчался на крик раньше, чем понял, что я делаю.

Пока я бежал, из моего детства всплыло яркое воспоминание. Когда мне было лет семь, мы с дедушкой и бабушкой жили в хорошо защищённом поселении в послевоенные сумрачные годы. Однажды группа из десяти мужчин собралась в дальний поход, потому что наша община остро нуждалась в мясе и некоторых товарах из других поселений. Как только те ушли, спустя несколько часов на нас напала банда разбойников-мародёров, выжидавших подходящего момента для захвата нашего поселения. Это была обыкновенная шайка вооруженных паразитов, так как сами они ничего не производили и не выращивали. Все, что они умели делать — это грабить поселения, насиловать и заниматься людоедством.

Женщины, подростки и оставшиеся мужчины отчаянно сопротивлялись, но силы были не равны. На помощь к нам пришли лишь трое из ушедших охотников и благодаря им, мы в конечном итоге победили. В тот день погибла почти четверть нашего поселения. Когда оставшаяся группа охотников, в конечном счете вернулась домой, то их ждал шок. Все дело в том, что когда удаляющийся отряд услышал вдалеке эхо от выстрелов, между ними развязался спор. Большинство утверждало, что это звуки из соседнего поселения, находящегося в десятке километров от нас. Но трое почувствовали неладное и плюнув на все, вернулись домой в самый разгар битвы, чтобы нанести решающий удар по банде людоедов. Так получилось, что почти все родственники тех, кто пошел дальше, погибли в той ужасной битве. Некоторые из отряда, в конечном итоге, покончили жизнь самоубийством, не выдержав груз вины и печали. Тогда, видя их боль, я решил для себя на всю жизнь, что больше не пройду рядом с отчаянно нуждающихся в помощи, пусть даже это не мои ближайшие родственники. Потому что страх за свою шкуру и эгоизм, постепенно превращают людей в жестоких и глупых животных, умирающих в одиночестве и обиженных на весь мир. Благодаря такому решению, в конечном итоге мне довелось не раз спасать чужие жизни от смерти и насилия.

Поэтому услышав крик, я бросился на помощь не раздумывая. Ориентироваться было легко. Женские стоны слышались все ближе и ближе. Увидев краем глаза камень воскрешения, я кинул на него привязку, чтобы если дело совсем плохо, то не терять пару часов на путешествие до своей могилки от самого замка. Прорвавшись через плотную траву, я внезапно оказался в центре события.

Четверо темных игроков 24–33 уровней, развлекались с совсем еще молоденькой и симпатичной девочкой. Та, хоть и была лишь искусственным интеллектом, но насколько я их знал, все чувства и переживания были крайне похожи на наши, с той лишь разницей, что на мир они смотрели немного иначе.

— Только посмотрите, братва, к нам на огонек залетел светлячок. — поднялся с колен ухмыляющийся темный эльф, держащий заплаканную девушку за волосы, уставившуюся на меня очень удивленным взглядом. — Да вы смеетесь, это еще и жрец. Дайте угадаю, сейчас он нам начнет читать слезливую проповедь о том, какие мы буки и бяки, а он героический спаситель кукол.

— Таких как вы только могила исправит. Я вот только не пойму одного — неужели удовлетворение своей похоти дороже вечного бана? — спросил я без малейшего страха в голосе. Буквально на мгновение я посмотрел в себя… ни адреналина, ни страха, ни волнения, ни гнева, ни ярости. Вообще НИ-ЧЕ-ГО! Я ВООБЩЕ ЧЕЛОВЕК? Все что я в себе обнаружил, лишь сожаление о том, что Семя этих существ сгнило. Внешне все четверо выглядели бодро, ярко и агрессивно, блистая жуткими ухмылками и поигрывая грозным оружием перед боем. Внутри же они больше походили на гнилые помидоры, которые выглядели так противно, что на них было мерзко смотреть. Благо что хоть не пахли подобным образом.

— Надо отметить, что это бесстрашный светляк. Да, парни? — ткнул в мою сторону длинным кинжалом темный эльф. — В штаны не наделал, не то, что остальные «*Гринпис-овцы*», что рождены, чтоб было кого резать. Давай так, голубок, из уважения к твоим яйцам, я даю тебе уникальную возможность тихо слинять отсюда, и мы с пацанами забудем это недоразумение. Спать сегодня ночью ты тоже будешь спокойно, видя, что сделал для этой куклы все что мог. Да и с администрацией мы дружим, правда ведь, братва? — уродливые морды дружно закивали в ответ, ухмыляясь самым зловещим образом.

Пока темный говорил о своем предложении, легкий поток силы едва приподнял меня над землей. Не забыть про контроль — вспомнил я свое поражение на краю гоблинского рудника. На ветке сосны, краем глаза, я заприметил большую хищную птицу, с гастрономическим интересом посматривающую на меня — скорее всего питомец одного из ребят, которого я обращу на их же головы. Шерханчик в режиме невидимки уже находился сзади одного бугая, готовясь обезвредить его в доли секунды. Все равно останутся двое, которые, скорее всего меня в итоге прикончат,

ибо жизни и силы у них были почти в два раза больше моих.

— Уже рядом. Ты что там делаешь? — прозвучала мелодия от полученного сообщения.

— Самоубийством. Присоединяйся. В двоем веселее — отправил я моментальное сообщение для Сальвэн.

— Кидай мне группу, герой. — моментально пришел ответ.

— Тупой светляк, ты меня уже раздражаешь. Сам нарвался на… — зеленый ник темного эльфа окрасился в красный цвет атакующего, когда он нажал на спусковой крючок своего арбалета, но хищная птица моментально спикировала на него, находясь под властью Драконьего Кольца. Арбалетный болт попал в глуповатого орка, стоящего рядом со мной. Болт был парализующий и орк посмертно застыл с недоумевающей физиономией. Второго бугая уже рвал Шерханчик, но хлипкий тролль, почуяв неладное с первых же мгновений потасовки ушел в стелс и сейчас, наверное, стоял за каким-то деревом, выжидая удобный момент, чтобы погадать на моей спине отравленными кинжалами на мое богатое будущее. Мне ничего не оставалось делать, как кинуть боевую связку на верезжащего темного эльфа, атакованного своим же питомцем и рвущего его лицо в кровавые клочья.

За моей спиной раздался яростный кошачий рев и звук падающего тела. Вот и прибыла кавалерия, чтобы прикрыть мою спину, к которой уже пристраивался гнусный тролль-ассасин. Он был выше ее почти на 6 уровней, но она в форме оборотня-пантеры так ловко и молниеносно наносила атаки когтями, отпрыгивая от стволов соседних деревьев. Отдаю должное смелости и умению друидки, не побоявшейся наброситься на более сильного противника. Она успевала лечиться и нейтрализовать яд клинков убийцы, которые лишь иногда царапали ее, но никогда не наносили серьезных ранений. Видя, что дело плохо, парень бросил под ноги дымящийся порошок, чтобы исчезнуть, но я в последний момент бросил ему вдогонку моментальную связку «кармы возмездия и замедления», чтобы тот далеко не ушел. Через несколько секунд из тишины раздался отборный мат и проклятия в наш адрес, после чего обнаружилась маленькая могилка с надписью «Здесь погиб Слюнявый. Клан «Мрачные пацаны» Покойся с миром».

— Его трофеи — твоя добыча. — обратился я к друидке.

Выйдя на поляну, я увидел там три могилки, кучу перьев и одного довольного облизывающегося тигра. След бедняжки уже давно простыл, буквально с самого начала замеса. Ничего, так целее будет.

— Спасибо что прикрыла мою спину, киска. — обратился я к

Сальвен, на которую с неприличным интересом уже поглядывал Шерханчик, гордо обхаживая большую пантеру кругами, красуясь перед ней своей силой.

— Чем богаты, тем и рады, босс. — ответила лесная эльфийка, преобразившаяся в человеческий образ всего за пару секунд.

— Прошла посвящение? Поздравляю.

— Как и я вас. — улыбнулась приятного вида девушка, от взгляда на которую, я тут же проникся намерениями своего питомца. — Что у нас дальше по плану?

— Есть одно задание, которое хотелось бы сделать. Или можно почистить подземелье, для разнообразия.

— Я бы выбрала задание, так как от подземелий уже подташнивает.

До места назначения осталось идти неспешным шагом не более получаса, так что доберемся к полной темноте, и глазом моргнуть не успеем. Хотя для нас с Сальвен темнота совсем не была проблемой, благодаря наличию ночного зрения.

По пути я задавал эльфийке всевозможные вопросы о ее ценностях, иногда даже каверзные и неудобные, чтобы сбить ее с толку и увидеть ее настоящее лицо за кучей масок, которые мы все носим друг перед другом. Все это время навык «познания сути» давал мне возможность проверять ее на честность, а непонятно как открывшееся видение Искры Творца или «Семени» — давало мне возможность видеть насколько душа девушки порочна или светла.

После беседы у меня остались только положительные впечатления. Она лидер и не боится брать на себя ответственность, как и принимать смелые креативные решения в трудных ситуациях. Любит экспериментировать и хочет быть полезной. В игре хотелось бы заработать, так как в реале, по ее словам, работа ей кажется скучной. Не боится учить других, но очень переживает, когда слышит деструктивную критику в свой адрес. Ну что, в нашей скромной компании появился первый офицер.

— Офицер! Вы не шутите? — обрадовалась девушка.

— А чего тут шутить? На мой взгляд ты достойный кандидат на эту роль. Ценности наши ты знаешь, так что с этого момента начинай вербовать надежных ребят в наш клан и сыгрывать из них команду, которую ты же и поведешь. Обо всем интересном докладывай мне или Нэвитсу с Лариэль, они мои близкие друзья. Скоро сокровищница клана будет пополнятся интересными изделиями, и мы с Нэвитсом дадим тебе офицерский доступ в твое распоряжение.

Глядя в ее большие красивые глаза и на радостную улыбку, мне бы искренне хотелось радоваться с ней, но с другой стороны я помнил какая ответственность лежит на мне, и чем является эта игра на самом деле. Когда-нибудь этот капкан захлопнется и здесь окажутся навечно запертыми сотни миллионов игроков, чтобы стать кормом для голодных чудовищных существ. Для меня это уже давно не игра.

— Пойдем, проверим как дела у Мозгоеда. Жив ли еще?

Поселение Дарквилл совсем не соответствовало своему мрачному названию, буквально утопая в магическом свете и оживленном движении множества игроков первых уровней, словно я вновь оказался в своей начальной локации. По игровым понятиям одеты мы с Сальвен были весьма скромно, но новички смотрели на нас как на воплотившихся легендарных героев, сошедших прямо с картинок фэнтезийный книг. То и дело мы ловили на себе восхищенные взгляды зевак и указательные пальцы в сторону моего питомца. Самые смелые подходили и пытались погладить Шерханчика, который был совсем не против от такого внимания.

Подойдя к дому старосты, мы увидели вдалеке нашу старую знакомую бедняжку. Молодая девушка беззаботно спускалась с крыльца, убегая по своим делам. Зайдя в дом старосты, мы были приняты как почетные гости. Репутация с городком моментально выросла до дружелюбия.

— Благодарю, благодарю вас за спасение моей любимой внучки. Вот ведь дуреха, любит путешествовать в другие города с караванами. Сто раз говорил ей, что это очень опасное дело. Так ведь разве послушает старика? — раскланивался крепкий дедушка в почтенных годах, но готов поспорить, все еще имеющий порох в пороховницах. От одного его крепкого рукопожатия пришлось незаметно наложить легкое исцеление на ладонь.

> **Выполнено скрытое вариативное задание «Спасение внучки».**
>
> **Описание: Спасите внучку старосты деревни Дарквилл, попавшую в беду.**
>
> **Награда вариативна. Опыт +2500. Репутация с Дарквилл +100 (Дружелюбие)**

— Идите сюда, дорогие, есть у меня кое-что для вас. Сами выбирайте себе любую вещь, что вам ближе.

Несколько красивых предметов, блистая слабым фиолетовым сиянием, аккуратно лежали на столе в кладовой старосты.

— Не могу поверить. — тихо произнесла Сальвен. Это же

невероятно дорогие «Когти ярости» для друида-оборотня, — нежно прикасаясь к жутким на вид кастетам, мастерски сделанных в виде огромных стальных когтей хищного животного. — Я с такими малышками до сорокового уровня всех рвать буду.

Посмотрев на свою часть стола, я увидел там очень красивую бронированную голубую робу, посох и амулет. Эпических вещей у меня еще не было, но в хорошие редкие, благодаря стараниям бандитов, я был одет почти полностью.

«Магическая роба Авельмаха» из какого-то сетового набора, имела статы: **+15 Телосложение, + 15 Интеллект, + 5 Удача, + 2 Харизма, + 20 к силе заклинаний и 10 % шанс избежать любого магического удара**. Красивый голубой материал по краям был обшит золотым орнаментом, переливающимся разрядами искр. Легкие наплечники из непонятного легкого металла хорошо защищали плечи и шею и также были искусно отделаны золотыми пластинками. Грудь и живот также защищал металлический нагрудник сделанный из непонятного металла в этом же стиле, что и наплечники. Четыре небольших рубина были вставлены в стальной нагрудник, сияя изнутри магическим светом и еще два в наплечники, составляя таким образом подобие алого креста. Вот в такой робе я точно буду выглядеть как легендарный герой. Да и статы почти в 3 раза выше чем сейчас на мне.

— Вауууу… Босс. У меня нет слов. — загорелись глаза эльфийки, уставившейся на меня, одобрительно покачивая головой.

— Чувствую себя в этом шикарном наряде как новогодняя елка. — поделился я своими ощущениями. — Хотя надо признать, что роба удобная и движения совсем не стесняет.

— Привыкайте, высшие маги любят пафосно одеваться. Да и «тряпкой» вас уже не назвать, благодаря мифриловым пластинам.

— Это мифрил? — удивленно погладил я рельефные металлические пластины? Выглядит как серебро, только очень твердое для такого тонкого слоя. Не помять бы.

— Именно поэтому здесь мифрил называют истинным серебром, которое благодаря своей легкости, невероятной твердости и податливости различным зачарованиям — является любимым металлом для мастеров кузнечного и ювелирного дела. Но для работы с ним нужно иметь некоторые магические навыки. Без этих секретов, ковке он не поддается.

— Староста Геон, мы к вам еще по одному делу — обратился я к старику. — У меня задание от ордена света на уничтожение Мозгоеда.

И без того счастливое лицо дедушки просияло еще сильнее.

— Это напасть мучает нас уже больше года. Охотится эта тварь в окрестностях нашего городка, только по вечерам нападая на путников. Местных она не трогает, так как мы по вечерам не шляемся где попало и обходим все подозрительное стороной. Но вот приезжие, по незнанию, часто попадаются к монстру на обед. Раньше охотники находили всякие останки, но в последние несколько месяцев находятся в основном одни мужские. Все останки обычно располагаются недалеко от дороги.

А действительно ли так нужна была помощь юной девочке, которую я подозрительно встретил в сопровождении четырех кавалеров? — родилась странная мысль в моей голове. Надо бы поговорить с ней.

— Хотелось бы повидать вашу внучку и поговорить с ней. У меня есть подозрения, что она может что-то знать о монстре.

— Она живет с матерью в конце Ягодной улицы. Пойдете прямо, увидите большой двухэтажный дом с красными воротами — не ошибетесь.

— Благодарю вас за прекрасные вещи и спокойной ночи. — Еще раз я пожал здоровенную руку старика.

Пройдя по улице, мы с Сальвен натолкнулись на уютный цветочный домик, подходящий под описание. Поговорив с матерью девочки, мы оказались в неловкой ситуации. Мама говорит, что сегодня не видела свою дочурку и не знала, что она уже вернулась в городок. Извинившись за беспокойство, мы попрощались, оставшись в недоумении.

— Есть идеи? — обратился я к эльфийке.

— У меня неплохо прокачан навык следопыта в кошачьей форме, можно попробовать проследить ее направление от дверей старосты.

— Отличная идея. Ничего лучше у меня пока все равно нет.

Обернувшись пантерой, Сальвен тут же взяла след и повела нас на край деревни. На краю леса мы внезапно остановились. Пантера и тигр стали волноваться, постоянно принюхиваясь и делая осторожные шажки. Пройдя около километра сквозь чащу, мы снова вышли на главную дорогу. Друидка снова взяла след, и мы пошли по обочине дороги. Редкие путники спешили как можно скорее попасть в городок, недоверчиво поглядывая в нашу сторону. Пройдя еще некоторое расстояние, Сальвен остановилась, вновь приняв эльфийскую форму.

— Она недалеко, босс. Где-то совсем рядом. Предлагаю разделиться.

— Так и поступим. Будем ловить на живца. — как только я одобрил план, Сальвен тут же обернулась зверем и ускользнула в

лес, а я с Шерханом так и остался стоять на краю дороги.

Неспешно прогуливаясь, мы все дальше отдаляясь от города.

Наконец-то, на самом краю лесной чащи я подметил едва мелькнувший человеческий силуэт. Пару минут спустя, ночные звуки леса заглушил плач маленького ребенка. Плач был настолько жалобный и отчаянный, что просто рвал сердце и разум, вызывая жалость к потерявшемуся малышу. Лишь тот, у кого совсем нет сердца, смог бы устоять перед желанием разыскать дитя. Да сейчас, ребенок новью в лесу.

Активировав режим невидимости, мы подобрались к источнику плача как можно ближе и стали терпеливо наблюдать за происходящим. Двое мужчин, идущих по направлению к нам, едва заслышав детский плач, тут же бросились прочь, словно за ними гналась сама смерть. Вероятно местные, подумал я, и в курсе местных страшилок.

Чуть погодя, за поворотом показалась молодая пара. Услышав жалобный детский плач, девушка с парнем тут же бросилась на звук потерявшегося ребенка. Осторожно проследовав за ними, я увидел следующее — маленькая заплаканная девочка, лет семи-восьми, просилась к парню на руки, называя его папой. Тот взял ее и прижал к себе, пытаясь успокоить малышку. Девушка гладила ее по спине, доставая из сумки что-то вкусненькое.

Если я сейчас же не вмешаюсь, то ребят мне уже не спасти.

— Парень, немедленно брось это существо! Это чудовище лишь выглядит как дитя. — приготовился я к схватке, надевая щиты и заряжая в обеих руках боевые заклинания.

— Вы что с ума сошли, господин? Эта малышка потерялась и отчаянно нуждается в помощи. Прошу вас, не мешайте мне позаботиться о ней. — сказал парень, прижимая дрожащую девочку еще крепче.

Едва завидев меня, заплаканное лицо малышки тут же преобразилось в гримасу выражающую крайнюю степень гнева.

— Мерзкий жрец! Опять ты встаешь на моем пути. В прошлый раз я пощадил тебя, но на этот раз я выпью тебя досуха. — Прошипело ужасное существо, постепенно преображаясь в свою естественную форму и все крепче обвивая шею растерянного парня. Девушка, увидев монстра завизжала так, что ошеломленный парень попятился назад и споткнувшись, отбросил чудовище в сторону. Передо мной предстало невысокое, полностью черное существо 27 уровня, вместо лица которого была сплошная ребристая шевелящаяся поверхность с огромной жуткой пастью, чем-то напоминающая голову гигантской пиявки. Питомица Клеща, по сравнению с этим мутантом, была просто королевой красоты.

Шерхан бесстрашно бросился на монстра, закрывая меня своим телом. Существу удалось увернуться от удара лапой и прыгнуть на шею тигра, впиваясь в тело кошки своим жутким отростком. Не ожидая такого поворота, Шерхан упал на землю, продолжая дрыгать задними лапами, но сорвать с себя это мерзкое существо, намертво вцепившееся в него словно клещ, никак не удавалось. Огромная кошка отчаянно металась из стороны в сторону так быстро, что прицелиться в монстра было просто нереально. С каждой секундой движения тигра становились все более вялыми, так что полоска жизни моего питомца стремительно проседала, отняв уже почти треть жизни.

Подлечив несколько раз моего бесстрашного телохранителя, в итоге я таки сообразил применить «Панический ужас», охватывающий всех врагов в радиусе пяти метров от меня. Существо отцепилось и отпрыгнуло в сторону, пытаясь скрыться в кустах. Я готовился к этому моменту и вовремя запустил большой огненный шар, который взорвался на теле существа и словно напалм, охватил монстра ярким пламенем. Внезапно «Огненный щит» покрылся черной жидкостью, но меня так и не коснулся. «Поджигание» и «Кармическое возмездие» делали свое праведное дело, постепенно отнимая жизнь у кричащей ошибки природы. Пришедший в себя Шерхан воспользовался моментом и уже с новыми силами бросился на Мозгоеда, принимая истинную форму мантикоры. Кучно выстрелив пучком ядовитых игл в сторону монстра, тигр ударил лапой по охваченному пламенем существу так сильно, что тот подлетел вверх на несколько метров. Поймав его налету своей акульей пастью, принялся яростно мотать головой, разрывая монстра на куски словно Бобик тряпку.

В последние секунды боя, из лесной чащи черной молнией мелькнула пантера. Оскалившись, черная хищница припала телом к земле, готовясь в любой момент броситься на моего питомца. Неокрепшие детские сознания, от славного вида мантикоры, вполне могут отложить под себя несколько кирпичей. И ведь чем дальше, тем будет хуже, сглотнул я, вспоминая свою первую встречу с Карателем посланного по мою душу.

Через пару мгновений все закончилось, и система меня поздравила с выполненным заданием и новой способностью питомца.

«Ядовитая слюна» — с 20 % шансом парализует противника, которого укусил ваш питомец. Яд постепенно ослабляет жертву, отнимая от всех основных характеристик по 5 % в секунду. Способность не действует на боссов и персонажей на 20 уровней выше текущего уровня питомца.

— Поздравляю, Ханыч. — потрепал я чудовищную кошачью

голову, глаза которой уже начинали светиться багряным магическим пламенем. — Скоро ты окончательно превратиться в волосатую мясорубку.

— ЭТОТ монстр твой питомец? — недоверчиво покачала головой друидка. — Боже мой, с кем я связалась?

— Это будет нашей маленькой тайной. — подмигнул я эльфийке, приложив указательный палец ко рту.

24 глава. Мертвый лес

Что можно скрыть от юной любопытной особы, которая буквально расстреливала меня сотней вопросов? Против моего самообладания был беспощадно использован весь женский боевой арсенал: милый пронзительный взгляд прямо в душу, слезные обещания никому ни-ни, даже «случайные» нежные касания должны были отключить мое внимание. Говорят, что вода камни точит, и я был непреклонен насколько мог. Сальвен точно знала, что получить такого уникального питомца честным способом невозможно, да и купить тоже — поэтому ее любопытство было вполне оправданным. Пытливый женский ум стал догадываться, что у меня есть влиятельная поддержка со стороны администрации или вроде того.

Откровенно врать ей я не мог. После прикосновения с гармонией в высшем мире, в моей душе что-то кардинально изменилось и даже одна мысль об искусной лжи стала приводить меня в дрожь, словно меня снова вот-вот обольют мерзостью. Таким образом, моя уклончивость и интригующее молчание еще больше разжигали интерес молодой девушки.

«Как насчет почистить подземелье?» — отправил я сообщение Стивену, который сейчас был онлайн. Получив спасительное согласие от друга, я вздохнул с облегчением.

— Конечно, конечно… У меня как раз есть на примете одно. Тут не далеко. По отзывам игроков скучно точно не будет, за одним обновим новую экипировку, и я познакомлюсь с твоими друзьями. — на одном выдохе выдала сияющая эльфийка.

Благо, что Стив был недалеко и через час он уже был на месте встречи. Встреча была теплой, словно мы не виделись друг с другом несколько месяцев. Словно дети, мы спешили похвастаться своими достижениями, постоянно перебивая друг друга и размахивая редкой экипировкой. Стив времени не терял, надо отдать должное.

Первые десять минут, от вида моего друга, я просто не мог вздохнуть от смеха. Я мог представить Стива кем угодно, но бородатым гномом — это было слишком необычно. Стив мило улыбался, деловито поглаживая свою кудрявую гордость, терпеливо дожидаясь пока закончиться мой приступ глумливого смеха.

— Вот так, Ал. Всего лишь стоило пару раз пересечься в Ремесленном Квартале с подгорным народом и обсудить с ними пару интересных вещей, как уже через пару часов я обнаружил, что мой аватар стал меньше ростом и обзавелся пышной бородой.

По началу я сам был в шоке, но уже некоторое время спустя, я стал ловить на себе завистливые взгляды со стороны косматых коротышек. Кажется, игровая система определила меня в высшую ремесленную касту гномьего народа и на меня сейчас смотрят чуть ли не с обожанием. — постучал могучим кулаком о свою стальную кольчугу Стивен. — А что? Гном, не гоблин — салагу не обидит. Кстати, можешь меня поздравить с посвящением! — Стив гордо поднял подбородок, воздев правую руку вверх. — Гномы приняли меня в касту инженеров. Через посвящение прошли еще пара смышленых ребят, по этому поводу решили устроить всеобщую пьянку — спиртного на одну бороду было слишком много. До сих пор шатает.

— Рад за тебя, дружище. — похлопал я низкорослого чернобородого человечка по плечу. — Каким тотемом похвастаешь?

— Пещерный медведь, однако. Бонус к силе и броне. Правда слияние прошло не очень… Не силен я с гризли в «чьи яйца круче» играть. Сам прикинь, Ал. Огромный шерстяной бугор подходит на расстоянии вытянутой руки и начинает пялиться на тебя, при этом смачно облизываясь. Поверь мне, тут у кого угодно диарея появиться. Однако гризли оценил тот факт, что я не обделался и не дал деру. — пожал плечами Стив, опуская глаза в землю.

— Как насчет Лиз? Ты ее давно видел в последний раз? — задал я беспокоящий меня вопрос.

— Пару дней назад заходила на пару часов. Спрашивала о тебе. Немного покрутилась и вышла. У меня возникло подозрение, что она хотела сказать тебе что-то важное.

Когда Стив наконец-то познакомился с Сальвен, которая все это время стояла рядом и наблюдала за встречей старых друзей, мы отправились в сторону высокой лесной чащи.

Локация Мертвого Леса встретила нас очень атмосферно. Подземелье в этой локации считалось сложным для прохождения и требовало необходимой сыгранности в команде. Элитные монстры могли похвастаться высоким уровнем и хитрыми умениями, но и опыта давали много, да и хорошим лутом никого не обижали. Системное сообщение нас уведомило, что для комфортного прохождения требовались уровни всех пяти игроков от 21 до 25 уровня. Но на данный момент из всей нашей наивной компании лишь друидка могла похвастаться 19 уровнем, я 18 и Стивен 16, не считая Шерхана моего уровня. Прочитав системное сообщение, мы все застыли на месте, выразительно посмотрев на виноватую улыбку Сальвен. Та лишь развела руками, с надеждой посмотрев на меня.

— Надевайте памперсы. — подмигнул я растерявшейся друидке — Посмотрю из какого вы теста.

Толи моя уверенность успокоила ребят, толи слова пробудили в них азарт, но сейчас в их глазах явно читалась жажда приключений. Пока мы шли по витиеватой дорожке сквозь лесную чащу, из темноты периодически слышалось шуршание и появлялись чьи-то голодные хищные взгляды. Ночные охотники так и не решались напасть на нашу группу. Мы старались постоянно шутить или хоть что-то говорить, потому что жуткая тишина уже через несколько секунд молчания начинала давить на нашу психику.

Ошибиться с конечным пунктом назначения было трудно. Уже издалека шум и смех толпы разносился эхом по всей локации, нарушая атмосферу Мертвого Леса неприличными шутками и весельем. Яркие факелы освещали раскинувшиеся шатры, рядом с которыми задорно бегали кучки игроков. С одной стороны дороги, располагались светлые фракции, а с другой темные. Не проходило и пары минут, как в сторону соседей начинали сыпаться колкие шуточки про размеры различных органов и слабый дух их обладателей. Благо за порядком на поляне следили высокоуровневые персонажи, иначе веселая вечеринка моментально превратилась бы в великое побоище.

Но для того, чтобы высвободить накал страстей между фракциями, при каждом входе в подземелье были созданы специальные арены, на которых можно было померяться не только длинной языка. Около десяти метров в диаметре, песочные ринги давали возможность сразиться один на один любым игрокам, не давая возможность нанести противнику последний добивающий удар. Так что зачастую процесс сбора группы в подземелье прерывался шумом и возгласами товарищей, болевших за бойцов своей фракции. В популярные игровые часы здесь точно не соскучишься.

— Мне определенно здесь нравиться! — сказал гном бодрым голосом, довольно поглаживая свое брюшко. — Шумно, весело и есть что выпить.

— Я тебя не узнаю, Стив. Ты словно по системе Станиславского в образ гнома вошел! Настоящее преображение. Я не шучу.

— Ал, веришь или нет, но в последнее время я себя сам перестал узнавать. — остановился Стив на мгновение. — Такое чувство, что в этой игре я заново родился. Даже жить захотелось. Словно реальная жизнь здесь, а там лишь скучное монотонное существование.

— Знаешь, я тоже стал замечать, что порой начинаю вести

себя как типичный остроухий. Порой могу как ребенок рассматривать и любоваться какой-то ерундой и размышляя что еще не хватает ей для совершенства, а иногда веду себя как заносчивый болван, играя магией словно игрушкой, созданной для моего развлечения.

— Я согласна с вами, ребята. — вставила свое замечание Сальвен. — Я здесь уже пару месяцев, и родители перестали меня узнавать. У меня изменилось отношение ко многим вещам. Говорят, тебя там как подменили.

— Интересно, это игровая система на нас так действует или ролевое самовнушение? — задумался вслух Стивен.

— Я думаю тут все в комплексе. Но за пару недель игры необратимые изменения в личности уже очевидны — подвел я итог.

— А что с нами будет, когда мы пробудем здесь годы? — удивленно посмотрел на меня бородатый гном, вопросительно задрав густую бровь до середины лба. — Не получиться ли так, что скоро люди станут вести себя как орки, эльфы и гномы в реальном мире?

— Кто его знает, дружище… Кто его знает?

Самая типичная нужда рядом с любым подземельем — поиск танка и целителя в группу для прохождения. Локальные чаты буквально разрывались от сообщений поиска персонажей способных лечить ближнего своего, обещая всевозможные привилегии. Визгливые крики нетерпеливых уже начинали раздражать своей агрессивной настойчивостью.

Наша боевая группа гордо прошла сквозь толпу игроков, не обращая внимания на издевательские подколки и предложения в мой адрес кинуть малышей и перейти в группу настоящих матерых убийц.

— Мы что пойдем туда только втроем? Может возьмем еще пару ребят? — забеспокоился Стив, думая о моей забывчивости.

— Во-первых, нас четверо, а во-вторых, мы «в тельняшках». — Стив не понял старую русскую шутку, но пожал плечами и кивнул головой.

Подойдя к магическому порталу, размещенному прямо в гигантской трещине огромного черного дуба, мы обратились к друиду, чтобы получить необходимое задание на прохождение. Пришлось выслушать печальную историю о том, как неизвестная колдовская порча пришла в лес и стала поражать все живое, превращая всех в ужасных монстров. Наша задача — сопровождение друида. Его стоило доставить в целости и сохранности до сердца волшебного леса, пораженного порчей, чтобы исправить печальное положение дел. Нападать злобные

мутанты, разумеется, будут на друида, которого мы будем охранять до последней капли крови. Если эльфу причинят существенный вред — попытка провалена. Одна попытка в одни игровые сутки. Сложное задание сулило отличную награду, но и полной отдачи каждого члена отряда. А в нашем случае это было настоящее испытание, так как наша группа была неполной и чужих я брать не собирался.

Когда я подтвердил факт того, что все взяли задание, друид сделал руками магические пассы и портал вспыхнул серебристыми бликами, открывая перед нами проход в таинственную темноту.

Пройдя через непонятную маслянистую поверхность, мы открыли глаза и обнаружили себя в центре мегалитического каменного круга, вроде знаменитого Стоунхенджа. Открывшееся перед нами зрелище было весьма удручающим. Здесь царили сумерки. Местное светило спряталось за плотным слоем облаков и его свет едва доходил до нас. Какая-то серая дымка обволакивала лес, не давая возможность видеть дальше десятка метров. Сухая листва хрустела под ногами. Серые скелеты сухих деревьев, без намека на листву, стояли подобно огромным памятникам, возведенным в честь смерти. Гнетущая тишина, словно голодное существо, поглощало в себя любой производимый нами звук.

— Жуть какая. — шепнула настороженная Сальвен, сжимая свои боевые кастеты в виде когтистых лап. — Ребят, вы как хотите, а я в кошку. Мне так спокойнее. — мгновенное преображение и на месте щупленькой девушки тут же появилась черная пантера со стальными когтями солидных размеров. Шерханчик, как настоящий джентльмен, тут же распушился, на вид став еще крупнее и пошел поприветствовать роскошную даму в элегантном черном наряде. Довольно жмурясь он неторопливо обошел ее со всех сторон, особенно принюхиваясь со стороны хвоста.

Увидев сцену кошачьей нежности, Стивена прорвало на истерический смех. Заразительный приступ веселья передался сначала мне, а затем и самой Сальвен, которая принялась фырчать и бить хвостом по бокам, нервируя тем самым Шерхана. Лишь квестовый друид смотрел на нас как на идиотов, не понимая, что с нами происходит. Когда мы смотрели на его растерянное выражение лица, смеяться хотелось еще больше. Напряженная обстановка разрядилась и уже через пару минут мы взяли себя в руки, стерев виртуальные слезы со своих глаз.

— Показывай дорогу, ушастый — обратился Стив к друиду, доставая из-за спины два топора внушительных размеров.

— Стив, помнишь я тебе рассказывал, что у меня питомец с сюрпризом? — обратился я к другу.

— Да, помню. Способность какая или еще что?

— Еще что… Ты только не пугайся. Он у нас за троих будет. Все вопросы потом, ладно?

Густые брови гнома поднялись вместе с пожатыми плечами.

По тропинке мы шли не спеша, окружив озабоченного друида со всех сторон. Быть торопливым и неосмотрительным в таком месте мы себе позволить не могли. Тропинка была еле заметна, но пространства вполне хватало, чтобы не путаться друг у друга под ногами. Я предупредил ребят, чтобы в случае нападения все держали строй и прежде всего берегли друида.

Мы углублялись в чащу леса все глубже и глубже. Никаких посторонних признаков чужого присутствия пока не было. — Это первое ритуальное место — обратился к нам друид, останавливаясь перед огромным сухим деревом, некогда походившим толи на дуб, толи на кедр. — Когда я начну ритуал исцеления леса, то мы тем самым объявим всем тварям о своем присутствии. С этого времени будьте наготове.

Старый эльф достал из походной сумки кожаную фляжку и полил зеленой светящейся жидкостью на ритуальный камень перед деревом, при этом начиная петь гортанным пением, воздевая руки к небу и закатывая глаза. Мы окружили друида со всех сторон, приготовившись к любой неприятности. Пение эльфа становилось все громче и громче. Уже пару минут спустя, в стороне от нас раздался необычный волчий вой. Шерхану я дал команду находиться в крайне агрессивном режиме в радиусе тридцати метров от нас.

Надо заметить, что искин мантикоры мог бы соперничать по сообразительности с человеческим, с той лишь разницей, что он имитировал реальное поведение животного. Достаточно было просто объяснить животному в паре предложений то, что от него хочет хозяин, чтобы питомец стал придерживаться данных ему инструкций. Игроки на форуме пишут, что с двадцатого уровня откроется возможность телепатического контакта со своим питомцем, а на более высоких уровнях и дополнительные способности: станет доступной возможность видеть глазами питомца или даже перехватить над ним полный контроль на некоторое время — жду с нетерпением, что тут еще сказать.

Трое огромных волков-зомби 20 уровня бежали на нас оскалив свои зубастые пасти. Вокруг нас было чистое место, вроде большой поляны, так что мы смогли увидеть монстров еще издалека.

Наша тактика весьма проста. По возможности первым в бой

вступаю я, кидая на противников заклинания замедления, доты, и огненный урон по площади, которые должны серьезно ослабить врага. Далее идут на перехват Шерхан и Сальвен, а тех, кто сможет-таки пробраться через них, уже встретим я и Стив в ближнею бою с хлебом и солью. С такой тактикой согласились все.

Наложив на всю группу усиление и щиты, я стал выжидать пока монстры достигнут эффективного радиуса моего огненного заклинания. Уже по привычке я вошел в состояние бодрствования, задав себе четыре простых вопроса: «Кто я? Где я? Что я сейчас делаю? Зачем я это делаю?». В последнее время это происходит почти автоматически и позволяет мне сохранять ясность ума в любой тяжелой ситуации. Приятная вибрация тут же возникла в ладонях, словно упрашивая меня, чтобы я выпустил ее на свободу. Создав огненный шар, который будет бить по большой области, я прицелился в середину группы и выпустил сгусток стихийной силы навстречу монстрам.

Жахнуло знатно. Ударная волна от эпицентра взрыва раскидала тварей в разные стороны, отняв у них больше половины здоровья, при этом обугливая их и без того потрепанную шкуру. Кинув на контуженных волков «замедление», я тут же приказал Шерхану добить их. Тигр рванул в сторону лежащих животных с бешенной скоростью, преодолевая приличное расстояние в несколько прыжков, попутно преображаясь в свою истинную форму. Потрепанным тварям потребовалось некоторое время, чтобы снова принять стоячее положение, но этих секунд вполне хватило, чтобы Шрехан прокусил шею одному волку, выстрелил ядовитым жалом в другого и уже догонял последнего, которого замедлила моя связка.

Когда через несколько секунд все было закончено, Стивен обернулся в мою сторону прищурив один глаз.

— Что? Ладно, в следующий раз и вам оставлю. — подколол я ребят.

— Да все нормально, брат… Ты только свою «фосфорную гранату» не кидай рядом с нами, да и свою «киску» держи подальше, а то мне не по себе от такой компании.

Я сдержал свое обещание. Последующие волны состояли уже из четырех и пяти волков соответственно. Так что до нас добегали уже не волки, а обуглившиеся куски мяса, сил у которых оставалось на один хороший удар.

Когда последняя волна монстров закончилась, на привале у меня появилась интересная мысль. А что если попробовать создать новое мощное огненное заклинание? Принцип создания я

уже знал. Открыв редактор заклинаний и взяв за основу плетение «Огненного шара», я попытался внедрить в него плетение «Воспламенения». Из этой затеи ничего не получилось. Игровой редактор отказался воплощать мою бурную фантазию. Я сделал еще несколько попыток с разными вариациями — все также безрезультатно. Пока мы шли к следующей точке нашего назначения, я не переставал обдумывать решение этой интересной задачки.

Создание новых заклинаний и совмещение уже знакомых, были доступны на высших уровнях магического мастерства — это я знал точно. Мой учитель объяснял это так — чем заклинание «проще», тем оно мощнее. Гибридные вязи — более интересные, но проигрывают чистым по силе эффекта. Совместимость разных стихий в одном плетении накладывают дополнительные штрафы на мощность заклинания. Так, простой «огненный шар» по чистому урону в десятки раз мощнее, чем какая-нибудь «приморaживающая огненная бомба с парализующим эффектом». Однако в некоторых ситуациях жизненно важен именно эффект, а не его прямое воздействие. Таким образом достигается баланс сил и тактики.

После многочисленных попыток я уже почти смирился с поражением. По сути, мой уровень еще мал для таких забав, однако мне не давало покоя чудесное появление заклинания «Берсерка» и его странное действие, выходящие за рамки игровых ограничений. В тот момент я не имел никакого понятия ни о каких энергетических плетениях, да и редактор создания новых заклинаний был еще заблокирован.

Озарение пришло внезапно, словно меня ударило молнией. Вот я глупец! Зачем мне игровой редактор, когда я могу манипулировать настоящей энергией пространства? Итак, будем читерить.

— Ребят, вы не против если я попрактикую свое колдунство? Хочу разобраться кое с чем. Только вы не удивляйтесь если что… — Моя эльфийская натура буквально давилась слюной, предвкушая манипуляцию с энергиями, могущими принести мне серьезное преимущество.

— Только сам не убейся и помни о технике безопасности. Ал, если тебя в итоге разорвет на тысячу кусков, то обратно тебя склеивать мы не будем. — хитро посмотрел на меня бородатый коротышка, ожидая феерическое шоу.

— Держи «свиток воскрешения». На всякие пожарные… — протянул я другу запечатанный рулончик, который сверкал золотистыми переливами. Подводить команду и умирать по своей глупости совсем не хотелось.

Мысли роились в голове как туча насекомых. Отпустив их, я сконцентрировался на своих ощущениях. Через несколько секунд, мне таки удалось привлечь и захватить мощный поток эфирной силы, который влился в мою правую руку, словно живое существо. Он надеялся пройти через грудную клетку и выскочить через левую. Но я замкнул его в цепь, вовремя соединив ладони. В итоге живая энергия оказалась запертой в моем теле, словно птичка, которую закрыли в клетке. Она жаждала выбраться из меня, но я собрал всю свою волю в кулак, пытаясь подчинить ее. Единственный выход из себя, который я ей позволю, это через тот образ, который я ей сейчас дам.

Чем сильнее я концентрировался, тем быстрее жгучая энергия начинала подчиняться мне, успокаивая свой импульсивный нрав. И когда наконец-то я ощутил ее полную капитуляцию, то представил ей готовый образ того, что я хочу… огненный шар, в ядре которого находится мощный ударный слой с последующим воспламенением всего, что окажется в радиусе ударной волны. Живой силе этот интересный образ понравился, и он сам принял удобное гармоничное положение, создавая необходимую энергетическую вязь. Как только полученный результат порадовал меня, я тут же потянул призрачный образ в реальность. Увидев результат творения уже физическими глазами, широкая улыбка тут же расплылась по моему лицу. Кто бы знал, как же я был доволен собой.

Необычный шарик голубого пламени находился в моих ладонях, приятно лаская руки нежным теплом. Стихия признавала мое родство и совершенно не вредила мне.

Поздравляем. Вы успешно создали новое заклинание.»???» Уровень 1. Эффект??? урон???. Частота использования: 1 раз в минуту. Желаете дать новое название?

Ваш навык Мастерства вырос на 5 %.

Сильно! Один из самых драгоценных навыков в игре вырос после удачного акта творения. Получившееся заклинание так и назовем — «Граната». Система услужливо приняла название и дала возможность выбрать красивую иконку из базы знаний.

— Всем отойти на безопасное расстояние и заткнуть уши! — крикнул я ребятам, которые все еще сидели на привале, споря между собой о том, что у меня в итоге может получиться.

Направив лазерный пучок света на отдельно стоящее дерево, метрах в десяти от себя, я выпустил заклинание в цель. Маленький огненный шарик мгновенно достиг цели разорвавшись на стволе дерева словно детская хлопушка.

Ребята, увидев эффект, стали смеяться, подшучивая надо мной. Громче всех смеялся Стив, издавая неприличные пердящие звуки. Не сказать, чтобы мне было обидно, но я с удовольствием представил, что если сделаю фокус с хлопушкой еще раз, то гном засмеется еще больше и задохнется от смеха, отправившись на перерождение. Дождавшись окончания таймера, я сделал это буквально «с чувством».

Как же я был глуп!!!! Лишь на мгновение я отдался эмоциям и напрочь забыл, что все еще находился в контакте с живой эфирной силой. Мое легкое раздражение заставило свободно течь через руки большой поток силы. Щедро зарядив заклинание, словно я только что надул воздушный шарик, у меня получилось вложить в него толику своих переживаний.

Бабахнуло так, что всех нас отбросило ударной волной на несколько метров. Дерево разлетелось в куски, разбрасывая огненные щепки по всей округе. Вся территория в радиусе десяти метров от дерева горела так жарко, словно ее щедро полили ракетным топливом. В итоге горела земля, горели деревья, камни и песок, постепенно превращаясь в стеклянную массу. Благо что физические законы все-таки ограниченны системой, и на свою голову я не создал лесной пожар, который в реальном мире непременно бы случился в сухом лесу.

— Ал, ты убил друида! — закричал Стивен. — Лечи его скорее!

Мы с Сальвен от испуга стали вкачивать в тело квестового персонажа все исцеление, что было в быстром доступе. Однако отлетевший от ударной волны друид, лишь ударился головой об священное дерево, и отделался легким испугом.

— Стив, никогда не смейся над магом! Ни-ко-гда! — процедил я свозь зубы, но внутреннее я был крайне доволен получившимся результатом.

— Серьезный ты парень. — погладил Стив свою густую бороду. — Теперь мне понятно, почему тобой заинтересовались солидные люди. Все встало на места: легендарный питомец, чудовищная магическая сила не по уровню. Может быть еще удивишь старого друга?

— Не дави на чувства, старина. Всему свое время. Кто ж сразу раскрывает все свои козыри? Где интрига?

— Ну да, ну да… допустим. — в глазах гнома загорелись любопытные огоньки.

Еще раз убедившись, что квестовый друид цел и невредим, мы направились дальше по тропинке.

— Это опять ты, аномалия ходячая? — внезапно раздался голос в правом ухе. От неожиданного сообщения я едва не

подпрыгнул.

— Да, случайно получилось. — прошептал я, положив руку на божественный амулет.

— Случайно? Я по твое «случайно» едва Карателя не послал.

— Головастик, а есть еще такие «аномальные» как я?

— Именно таких как ты нет, зато есть другие, которые пользуются мощными артефактами, внося дисбаланс в игровой процесс. Но больше всего меня беспокоит, что такие игроки хорошо организованы и у них есть способы скрывать от меня свои действия.

— У меня есть к тебе серьезный разговор, но об этом позже. Только дай добраться до нашей общаги, там и поговорим.

— Может тебя портануть в личные покои? Тайламис уже стала беспокоиться за тебя. Взяла на себя инициативу заботиться о порядке в нашем жилище. Говорит, что терпеть не может когда в доме беспорядок и скотина не кормлена. Так что отныне она заботиться о гоблинах, принимая и сортируя их добычу. На совесть старается девчонка.

— Как я мог? Про гоблинов то я совсем забыл. — схватился я за голову. В последнее время на меня свалилось столько всего, что о забота о бедных работягах совсем вылетела из моей головы.

— У них все хорошо, передают тебе привет и еще раз благодарят за твое покровительство. Между нами пацанами, я выделил искину Тайламис пару процентов дополнительных вычислительных ресурсов. Гарантирую, отныне все твое хозяйство в надежных маленьких ручках профессионального управляющего.

И вправду. Пусть лошадь думает, у нее голова большая — вспомнил я одну из шуточных поговорок дедушки. — Спасибо тебе, Головастик за твою поддержку. У меня сейчас весьма непростое время.

— Человеческие заморочки и переживания?

— Да, они самые.

— Ты только не слишком увлекайся. Я часто вижу, как вы, люди, переживаете по какому-нибудь поводу, но обычно это ничего не меняет. Переживай, не переживай — будет так, как будет. Только свои психические ресурсы напрасно расходуете. Рациональнее жить на холодный процессор, желательно с охлаждением из жидкого азота.

— Хороший совет, только вот переживания в нашей человеческой прошивке прописаны, чтобы мы были осторожны в своих действиях. Хей, да ты у меня психологом растешь — похвалил я искина.

— Какие вы, творцы, непонятные. Свяжись со мной как освободишься. — завершил искин диалог.

По дороге ко второму дереву нам встретилась засада из пары жутких тварей, но Шерхан с Сальвен знают свое дело. Мы со Стивом не успели толком понять что происходит, как те монстры уже были разорваны на части и оставили после себя лишь белые кости с добычей. Было заметно, что эльфийка была крайне довольна эпическими кастетами, постоянно поигрывая перед нами стальными когтями. Для полного образа ей не хватало лишь адамантовых зубов как у зрелой мантикоры.

Добравшись до второго ритуального камня, мы снова заняли круговую оборону вокруг поющего друида. На этот раз к нам пожаловали отнюдь не волки. Твари внешне напоминали гигантских муравьев размером с корову, но изуродованных какой-то страшной болезнью или мутацией, превращая их в ходячие гниющие куски плоти.

Собравшись с чувствами, я вложил в «Гранату» размеренное количество сил, ориентируясь лишь на свое собственное чувство меры. Направив прицел в самую близкую к нам тварь, я нагнулся, приготовившись к мощной ударной волне. Взрыв был идеальный. Тварь лопнула как спелый арбуз, в который положили мощную петарду, разметав горящие внутренности твари в разные стороны. Получилось неплохо, но слабее, чем я ожидал. Надо больше практики, чтобы добиться точного контроля силы заклинания. Шерхан взял на себя сразу двух насекомых, Сальвен еще одного. Двое оставшихся неспешно приближались к нам с гномом.

Кинув на них боевую связку, я решил понаблюдать за действиями моего друга. Бегущие на нас огромные твари с мощными жвалами, представляли собой впечатляющее зрелище. Когда до нас осталось лишь несколько метров, я кинул на гнома «Щит Веры» и превратился в сдержанного наблюдателя. Было заметно, что Стив едва струхнул в последний момент. Клацнувшие челюсти насекомого едва не оторвали гному руку, зацепившись за топор. Стив смог отмахнуться, ударив тварь прямо между сетчатых глаз, но удар был очень слабым и это еще больше взбесило монстра. Решив приободрить друга, я дал ему «Берсерка». Решение было весьма своевременным, за одним я решил записать видео, для дружеских баек.

Воздев боевые топоры к небу, гноме яростно завопил, заглушая даже пение друида. Прыгнув на ближайшего монстра, кажущийся неуклюжим гном, проявил потрясающую ловкость. Забравшись на широкую спину муравья, он тут же превратился в живой блендер и начал отрубать насекомому все конечности. Несколько точных взмахов и тварь осела на землю, лишь в растерянности махая головой и яростно щелкая жвалами. Тем временем, я на несколько секунд подчинил воле Драконьего

Кольца вторую тварь, чтобы та не вмешивалась в боевой подвиг гнома и спокойно дождалась своей участи. Мощный взмах топором и голова первого насекомого раскололась буквально надвое, забрызгав гнома черной пахучей жидкостью.

Разбежавшись, гном попытался прыгнуть на спину второго монстра, едва ли не сделав сальто. Запнувшись в последний момент, он упал на землю, чем непременно воспользовалась тварь, набросившись на маленького, но мускулистого человечка. Я едва не активировал «Панический ужас», но в последний момент, гном поймал своими ручищами нависшие над ним челюсти насекомого.

Со стороны битва смотрелась просто потрясающе, но я знал, что действие Берсерка сейчас закончиться, так как мой интерфейс показывал таймеры всех заклинаний, наложенных мной на других. По окончанию действия «Берсерка» силы Стива исчезнут и его перекусят надвое как тростинку.

Закричав из последних сил, он попытался освободиться, выворачиваясь из жуткого захвата. В последний момент, когда до окончания действия оставалась последняя секунда, я кинул «Гранату» прямо в открытую пасть насекомого. На этот раз в заклинание я вложил совсем немного энергии, чтобы случайно не отправить на перерождение своего друга. Раздавшийся хлопок в голове существа произвел эффектный взрыв, словно это именно Стивен разорвал голову существа на части. Крехтя и ругаясь себе под нос, гном стал вылезать из-под туши существа.

— Как же? Это я их так? — пробубнил растерянный гном, поправляя нелепый шлем в виде кастрюли.

— Надо повторить. — усмехнулся я, попутно касаясь туши существа, чтобы получить с нее лут.

— Я уже было растерялся, как вдруг появилась такая ярость и сила. Все перестало иметь значение. Хотелось только достать и убить этих тварей любой ценой.

— Это был допинг, рубака. Называется «Берсерк».

— Настоящий «Берсерк»? Ты не шутишь? Вау… — удивленно посмотрел на меня Стив. — Откуда он у тебя? Это же чисто классовая шаманская плюшка. Больше никто не может им обладать.

— На день рождения подарили. А если серьезно, то просто повезло.

— Слишком много у тебя крутых «везений», скажу я тебе. — Где ты все это раздобыл? У тебя знакомый админ?

— Я тебе все расскажу. Только не при свидетелях — и я осторожно кивнул головой в сторону Сальвен.

Отдохнув немного, мы пошли дальше, к нашей последней

точке назначения, в самое сердце мертвого леса. Со временем твари становились все сильнее и сильнее. Последние монстры и босс станут для нас настоящим испытанием. Солнечного света совсем не было видно, и мы уже какое-то время блуждали в темноте. Сейчас мы не охотники, сейчас мы — лакомая добыча, которая сама идет навстречу своей судьбе.

После того, как я ощутил себя частью гармонии всего сущего, мое мышление и взгляды на некоторые вещи сильно изменились. Буквально можно сказать, что мои «мозги промылись». Порой я пытаюсь облечь свои переживания в слова, но это дается мне с трудом, так как для выражения некоторых состояний не находится точных определений в человеческом языке.

Суть в том, что многие люди переживают одиночество в течение всей своей жизни. Далее всю жизнь что-то кому-то доказывают и в конечном итоге все равно умирают одинокими и несчастными. Даже самые близкие люди, друзья и родственники не могут понять нас или даже просто не хотят, поглощенные собственными проблемами. В итоге все мы боремся друг с другом за питательные вещества и за лучшее место под солнцем. Хотя все это дается нам даром свыше, только не ленись и протяни руку. Однако мы тотально заражены эгоизмом, который постепенно высушивает нас изнутри, как эти мертвые деревья. Желание личного комфорта и чувства собственной значимости заставляет нас завидовать успехам других, и со временем мы попадаем в замкнутый круг. Мы кладем свою жизнь, чтобы не просто обеспечить себя необходимым, но доказать себе, своим родителям, девушке или жене, друзьям и в конце концов всему остальному миру, что мы не хуже их, а может даже лучше.

Но если ты вдруг посмеешь осуществить давнюю мечту о свободе, выйдя из-под контроля, то рабы системы тут же напомнят тебе о твоих обязанностях, снова загнав тебя в проклятое колесо — «Ты должен всем или ты не состоявшийся человек!».

Лишь перед смертью, когда мы больше никому не нужны, мы осознаем, что по-настоящему так никогда и не жили, а просто обольщали себя пустыми мыслями о своей крутизне, значимости и полезности обществу.

Человечество похоже на этот мертвые лес со своими ужасными хранителями. Но где тот друид и отважные герои, которые попытаются исцелить остальных, сразившись с хозяевами искалеченного леса? Каких монстров необходимо одолеть в реальном мире, чтобы освободить стенающее творение, порабощенное всевозможными страхами?

Сейчас я четко осознаю, что это извращение нашей природы

— все поставлено с ног на голову. Загнанная жизнь в бесчисленных страхах и сомнениях — не была задумана для нас Творцом. Ведь я и мои близкие, по сути, являемся подобием цепи. Раньше я думал, что нужно убрать все «слабые и негодные звенья» подальше от себя, а сейчас я искренне хочу, чтобы мои ближние имели то, что имею я: мою силу, мою мудрость, мои преимущества. Ведь это должно сделать нас вместе сильнее, устойчивее и плодотворнее. Страхов больше нет. Я хочу положиться на своих близких и доверять им, зная, что они могут положиться на меня и доверять мне.

Видя идущих впереди ребят, мне захотелось по-дружески крепко обнять их. Если я начну вкладывать в своих ближних, то я больше не буду одинок.

Состояние всеобщего единства всевозможных существ, без страхов и сомнений, свободных от предрассудков и развивающиеся благодаря тому, что помогают остальным — это я испытал, когда коснулся гармонии. Хочешь стать сильнее и мудрее? Вкладывай в других и учи их. Ибо один из законов гармонии гласит: «Отдавай, чтобы получить, ибо в настоящей любви нет страха».

25 глава. Козыри

Где-то глубоко под землей.

Закутанная в плащ фигура неспешно встала с изящного золотого трона и принялась нервно расхаживать вокруг огромного хрустального шара, находящегося посреди уютной комнаты, убранству которой позавидовал бы любой король, когда-либо живший на земле. Черепа врагов, освещенные множеством свечей, как всегда, покорно смотрели своими пустыми глазницами на мое величие и одобряли мои гениальные планы.

Властелин дал мне силу и возможности, чтобы устанавливать его царство на этой никчемной планете. Не всегда я был согласен с его планами, но перечить я никогда не мог, исполняя его волю самым совершенным образом. А что я получил за тысячи лет моего безупречного служения и мои мудрые советы? Тело рептилии и жалкую благодарность? А какое это унижение, облачаться в этот мерзкий обезьяний образ, который мне приходиться надевать ради младших детей, неспособных пережить вида моего величия.

Тысячи лет томления и осталось ждать уже совсем немного. Именно мои младшие детки, расставленные на высших руководящих должностях среди обезьян, под моим четким руководством, смогли подготовить пришествие Властелина. Как же я ловко уделал серых глупцов с их планом ложного инопланетного вторжения, показав им их жалкое место.

Дааа… Еще чуть-чуть, и я наконец-то смогу спокойно выйти на поверхность, чтобы занять свое достойное место среди сильнейших, рядом с Властелином, а не жить под землей тысячи лет, словно проклятый гад. Еще немного, и людишки с лихвой заплатят за свое высокомерие и каждый день моего унижения в этой подземной дыре. Их мерзкие машины мешали моему покою, а название их поселения над моей головой «Лос-Анджелес», оскверняло мой слух, прославляя моих заклятых врагов. Еще немного и мне больше никогда не придется облачаться в этот мерзкий обезьяний образ. Сссскоро.

Когтистая чешуйчатая лапа взяла ветхий человеческий череп и с легкостью раздавила его.

Значит жнец Творца не пожелал примкнуть к нам? Посмотрим, насколько хорошо его берегут…

Мои глубокие размышления прервал непривычный свист в правом ухе. Где закипает чайник? Что может издавать такие раздражающие звуки? Ребята идут как ни в чем не бывало,

выходит их слышу только я. Ну разумеется, это серьга-коммуникатор, которую мне дал Клещ. Вот только как ее…? Рефлекторно приложив правую руку к уху, раздражающий звук тут же исчез и раздался знакомый бас командира спецназа.

— Салага, расклад такой. Мои ребята только что разузнали о том, что темные кланы затевают что-то очень серьезное. Все делается оперативно, словно бояться кого-то или чего-то. В одном месте была замечена охрана из тридцати топовых магов. Так могут сторожить только артефакт огромной силы или что-то крайне важное.

Я, с парой разведчиков, сейчас направляюсь к месту дислокации артефакта. Хочу лично расследовать чего нам следует остерегаться в будущем. Считаю, что тебе нужно об этом знать. До связи.

— Спасибо за информацию, Клещ. Держи в курсе. — поблагодарил я своего знакомого. Только передав Головастику тревожное сообщение, я смог избавиться от вдруг накатившегося беспокойства. Плохое предчувствие.

Шли мы долго, попутно разбираясь с разными тварями. Пару раз попадали в ловушки, где нас едва не отправили на перерождение. И только я решился спросить нашего Ивана Сусанина о том, как долго нам еще плестись до нужного места, как извилистая тропинка привела нас в конечный пункт назначения.

Когда-то это было неописуемой красоты озеро, о чем мы могли судить по сохранившейся растительности и деревьям, закрывающих собой заповедное место от лишних глаз. Сейчас же это было грязное болото, словно вонючая лужа, заросшая тиной и гигантскими грибами. Запах был невыносим, и чем ближе мы приближались к озеру, тем крепче он становился. Из всей нашей веселой компании лишь старый эльф не морщил нос и не делал жуткие гримасы. Вот это выдержка! Но мне кажется, что этому бойскауту не привыкать, так как он бывает здесь по несколько раз в день с группами игроков.

Окружив друида со всех сторон, мы стали осторожно продвигаться к необычному камню, ожидая засады из-за любого куста. Как говориться: «Лучше перебдеть, чем недобдеть.»

— Что дальше? — спросил я старого друида.

— Могучие твари сторожат болотную тварь, что осквернила сердце Древнего Леса. Чтобы добраться до нее, сначала нам придется сразиться с его прислугой, потом с его детьми и только в самом конце из озера появиться причина заражения, чтобы лично разобраться с нами. В этом бою я смогу помогать вам, направляя Хранителей, которых мы смогли разбудить по дороге

сюда.

— Все готовы? — обратился я к группе.

— Чует мое сердце, сейчас будет славная мясорубка. Если с первого раза пройдем, то с меня выпивка! — заявил гном, грозно потрясая боевыми топорами.

Кинув на всю группу усиливающие заклинания и магические щиты, я подтвердил друиду о нашей готовности.

На этот раз эльф забрался на камень у озера и сел в позу лотоса, блаженно созерцая мерзкое болото. Через некоторое время, он стал рисовать своим жезлом в воздухе магические начертания, оставляющие после себя красивые разноцветные следы. Мертвая тишина леса сменилась задуванием благодатного ветерка, сдувающим удушливый рвотный воздух болотины. Уже через минуту дышать стало намного легче, однако на нашей вечеринке появились и первые гости.

Шесть старых знакомых гнилых муравьев 23 уровня, словно заведенные игрушки, неспешно подползали к нам плотной кучкой. Дождавшись пока смертники приблизятся к нам чуть ближе, я не пожалел эфирной энергии, хорошо вложившись в ударное заклинание. Тварей разнесло в клочья, и система поздравила нас с Шерханом с 20 уровнем, а Стивена с 17.

— Было красиво. — улыбнулся гном, примеряя новую кольчужную кирасу, мигом очутившуюся на нем после того как система автоматически распределила редкий лут между нашей группой.

Не успели мы перевести дыхание, как прямо из чащи леса на нас налетели три огромных элитных медведя. «Граната» еще не успела перезарядиться, поэтому встречать гостей нам пришлось старыми добрыми огненными шарами, топорами и когтями.

Шерхан бросился на первого зверя, нанеся страшный удар когтистой лапой по голове медведя, от чего тот буквально завалился на бок. Далее мантикора впилась своей чудовищной пастью в загривок контуженного медведя, парализовав того ядовитой слюной, постепенно отнимая ему жизнь.

Замедлив остальных, я кинул «Берсерка» на Сальвен. До мощи Шерхана ей было далеко, но и пантера проявила необычайную доблесть. В то время как огненный шар взорвался на голове ближнего зверя, пантера черной молнией оказалась позади последнего медведя и применив свое особое умение, смогла оттолкнуться от ближайшего дерева, чтобы взобраться на спину твари. Огласивший окрестности медвежий вой, сопровождался летящим в разные стороны бурым мехом животного, которого яростно рвала черная бестия.

На этот раз Стивен казался бесстрашным воином, кинувшись

буквально в пасть огромному зверю. Он твердо знал, что пока я стою за его спиной, ему совершенно нечего бояться. К тому моменту, когда клыкастая туша добралась до нас, «Кармическое возмездие» уже отняло почти треть жизней монстра и все еще продолжало медленно добивать его. Сейчас главное продержаться.

Поднявшись на задние лапы, мишка грозно расставил лапы в стороны, собираясь подмять под себя гнома, но хороший огненный шар прямо в грудь животного едва не опрокинул медведя назад, заставив пошатнуться. В этот момент Стивен яростно кинулся в бой, кромсая шерстяную гору своими топорами. Один удар медведя снимал Стивену больше половины жизней, так что мне постоянно приходилось сосредотачиваться на том, чтобы мой друг внезапно не погиб, поддерживая в нем жизнь.

Какая же это благодать, совсем не зависеть от игровой маны. Знай себе применяй заклинания, дожидаясь отсчета таймеров. Единственное что приходиться контролировать, так это силу наполнения эфирной энергией игровых заклинаний. Я сам контролирую мощность, делая их сильнее или слабее не зависимо от игровой механики. Однако накачка силой требует моей предельной концентрации, так что я быстро устаю. Возможно в будущем я буду делать это без особых усилий, но пока мне это дается не легко.

Интересный факт, но с посохом или магической палочкой в руках, моя способность совершенно не работает, начиная затрачивать обычную игровую энергию. Я решил использовать посох в дальнейшем, чтобы маскировать свои возможности от других игроков, пользуясь обычной механикой игры. Лишь когда мои руки свободны, я могу освобождать силу эфирных стихий.

Мишка едва не расплющил бедного Стива, отбросив человечка на пару метров. Две огромные хищные кошки бросились на лютого зверя вовремя, моментально разорвав последнего.

Когда шум боя утих, ребята смогли расслабиться и перевести дух. Последний бой вышел весьма жарким. Три бронированных элитных монстра заставили нас серьезно попотеть. Как только мы сели, чтобы пожевать и восстановить запас сил, друид, до этого спокойно сидевший на камне, тут же встал с него словно укушенный и принял боевую стойку, уставившись на заболоченное озеро.

— Вставайте, храбрые защитники. Укрепите свои сердца и поразите отпрысков мерзкой твари! — обратился к нам пожилой эльф, вытягивая правую руку в сторону болота.

Не прошло и пяти секунд, как вода в озере забурлила и из черной жижи появились три черных холмика, которые тут же поплыли в нашем направлении. Три пары выпученных глаз, вдруг появившихся из воды, не давали усомнится в том, что к нам плывут три огромных краба. Высотой с человеческий рост, эти твари обладали массивными панцирями, огромными клешнями и мерзкими ртами, челюсти которых обливались слизью. Жуткие глазищи злобно таращились на нас, словно мы разбудили тварей от блаженного сна. Обнадеживало только одно, пока все движения крабов были весьма медлительны, но это впечатление может быть весьма обманчивым.

— Вот и закуска к пиву идет! — крикнул Стив.

— Готовить буду я. — вставив свой комментарий и метнул хорошо заряженную «гранату» прямо в пасть ближнему крабу. Попав внутрь монстра, заряд голубого пламени сдетонировал внутри, разорвав тварь на части. Раздался глухой хлопок и одним монстром стало меньше. Воздух стал заполняться пережаренным мясом.

— Первый блин комом. — неодобрительно покачал головой Стив. — Учись как готовят суши настоящие мастера — и с криком «Банзай!» бросился на ближнего краба, вложив всю силу в удар. С таким же успехом можно было ударить топором по бронированному танку. Добротный боевой топор едва не разлетелся на части, а гигантский краб, кажется, даже не заметил удара.

Краем глаза я увидел, как друид дал деру от озера в сторону леса, вероятно нервы старого бедняги не выдержали и началось тактическое отступление. Хотелось надеяться на то, что крабы будут такими медлительными и дальше. Тогда я спокойно дождусь пока «граната» обновиться и так мы сможем одолеть остальных.

— Назад! Отступаем назад. Все на поляну к друиду. — предупредил я ребят.

И тут пред нами предстала причина сего малодушного маневра. Из лесной чащи к нам неспешно выползали три огромных человекоподобных деревянных фигуры с кучей ног. Они выглядели так, словно вековые дубы ожили и выкопались из земли, передвигаясь на мощных корнях, словно на множестве ног. Покрытые первыми зелеными листочками, хранители леса имели вместо рук серьезные «колотушки», которые вполне могли бы соперничать с крабьими клешнями, а многовековая кора — с хитином. Соперники были достойны друг друга, однако благодаря моей несдержанности, численное преимущество уже было на нашей стороне.

Приняв боевое построение, три могучих дуба храбро поползли в сторону крабов, которые сейчас щелкали клешнями, готовясь к заведомо неравной битве. Один из хранителей, по пути к разборке вырвал сухое дерево, превратив его в могучую дубину — мудрое решение, однако.

Медлительность крабов была обманчива. Выбравшись на сушу, те подняли свои правые огромные клешни перед собой, закрывая уязвимые части головы, а маленькие отвели назад, чтобы наносить мощные боковые удары противнику. Благодаря синхронности движений и боевому построению, те были похожи на римских легионеров, выставивших перед собой щиты и готовые сдержать любой натиск врага.

Не дожидаясь начала схватки, я поддался волнению и выпустил голубой заряд, снова надеясь попасть в рот противника, но на этот раз удача отвернулась от меня и заклинание попало в защитную клешню. Взрыв был сильный, но не причинил ощутимого вреда монстру, лишь обуглив водоросли на панцирях и сняв пару процентов жизни. Не ожидая повторной атаки, крабы бросились в смертельный бой. Первый удар деревянных колотушек пришелся на защитные клешни, но отличный удар огромной деревянной дубиной тут же переломил ноги одного краба.

Стив вопросительно посмотрел на меня, на что я отрицательно покачал головой. Влезать в такой замес будет себе дороже. А что если кто-нибудь случайно наступит на нас или упадет? Пикнуть не успеем. Тем более, что деревянные воины отлично справляются и без нас, дубася своими ручищами крабьи панцири, постепенно выбивая из них жизнь. Болотники хоть и пытались нападать, но на самом деле им все время приходилось защищаться от постоянного града ударов. У крабов шансов просто не было, так как их страшные захваты не причиняли серьезного урона толстой коре деревьев.

Скорее всего изначально все так было и задумано игровыми сценаристами, чтобы уставшие игроки посмотрели на эпичную битву хранителей леса с болотными отродьями. Но расслаблять нельзя, так как нас ждет последняя схватка с боссом.

«Против лома нет приема», и в этом мы убедились снова, когда наши восторженные возгласы подбадривали каждый удар дубиной свирепого энта. Орудовал он ей весьма лихо, калеча каждым ударом пятящихся монстров. Через пару минут эпичного боя, хранителям таки удалось прибить последнего краба. Тот только издал последний кряк, когда дубина проломила его панцирь и оборвала последние сопротивления.

Прошла всего лишь пара мгновений, как болотная жижа в

центре озера принялась интенсивно бурлить, словно кто-то включил гигантское джакузи. Некоторое время спустя, на поверхности стали появляться большие волны, а затем и показался холмик, который стал приближаться к берегу, постепенно вырастая в объемах. Глядя на то, как он неумолимо растет, мы невольно вжимались, представляли себе многоэтажную громадину, с которой нам сейчас придется сражаться.

Говорят, что у страха глаза велики, но сейчас перед нами вылезло нечто настолько огромное и жуткое, что глаза хотели закрыться и бежать сломя голову как можно дальше, вспоминая образ чудовища лишь в ночных кошмарах. Разработчики — сумасшедшие люди.

Лишь суровые энты, готовые ко всему, начинали заготавливать огромные гранитные камни, то и дело лежащие по всему берегу озера, складывая их в кучи.

Уже пару минут спустя, мы увидели всего крабовидного монстра. Чудовище было раз в пять больше своих отпрысков, и его клешни были поистине гигантскими. За ними, словно за гигантскими щитами, краб легко мог бы укрыться практически полностью. Глаз у существа не было видно, но я очень сомневаюсь, что оно было слепым. Зато пасть у существа была гигантской, с двумя огромными жвалами, словно у насекомых, усеянных огромными толи шипами, толи клыками. Из пасти иногда выставлялся странный язык, и что-то мне подсказывало именно его нужно опасаться больше всего. Даже страшно подумать, если этот язык сможет захватывать жертву подобно тому, как это делают лягушки. Однако открытая пасть гигантского монстра возможно была единственной уязвимой областью. Босс «Крабище» имел 30 уровень и кучу жизней.

Первые камни полетели в монстра практически сразу же, как только его морда показалась из воды. Хранители не жалели сил, метясь прямо в открытую пасть существа. Некоторые, особо крупные камни, ударялись о хитин, оставляя заметные повреждения, заставляя краба постоянно закрываться, отшатываясь назад. Краб тоже не остался в долгу и закрывшись одной клешней, попытался атаковать атакующих свободной. На этот раз удары краба приносили серьезный ущерб дубам, то и дело отбрасывая их как можно дальше от себя. Бравые ребята не боялись монстра и налетали на него, не давая крабу подойти к друиду, который в это время лечил деревья, подпитывая их целительной силой.

Битва вышла на славу, но мне уже надоело смотреть на происходящее, оставаясь лишь сторонним наблюдателем.

Сначала я, подобно друиду, пытался лечить хранителей, но этого было мало, чтобы переломить ход битвы. И тогда я решил дать «Берсерка» энту с дубиной. Что тут началось…

Дерево просто сошло с ума. Страшные удары о прочный хитин окончательно доломали сухую дубинку, но хранитель не сдался и взял гигантский валун в обе руки. Едва подняв его как можно выше, он запустил им в болотного монстра. Всю чудовищную силу удара приняла на себя клешня-щит, но кусок скалы был настолько велик, что весьма удачно придавил ее к земле, оставив краба прикованным на месте, лишив маневренности и возможности атаковать. Пользуясь возможность, энты продолжали швырять в него огромные волуны, не желая вступать в ближний бой. Жизнь Крабища постепенно поползла вниз, так как особо крупные камни наносили серьезный урон морде монстра.

Краб открыл свою пасть и раздался странный булькающий звук, после чего еще целые ноги босса ритмично врезались в землю, очень напоминая борца сумо, принимающего защитную стойку на краю ринга.

Сухой песок под нашими ногами буквально зашевелился, и на поверхность стали появляться десятки крабов 15–17 уровней высотой чуть выше колена, которые тут же двинулись в сторону деревянных воинов. Кажется, сейчас настал наш черед вмешаться в ситуацию и спасти деревянных воителей.

После «Гранаты» и огненного шара, первая волна существ разлетелась на куски, ослабляя напор. Первым в толпу крабов бросилась ощетинившаяся ядовитыми шипами мантикора, скорпионий хвост которой работал как швейная машинка, беспощадно жаля и разрывая всех, кто осмелиться оказаться на пути у машины смерти. Так, благодаря Шерхану, кишащая волна разбилась на две части. Правую волну приняла на себя Сальвен, а левую Стив. Я стоял позади ребят, подлечивая их и добивая всех крабов, которые каким-то образом смогли преодолеть все препятствия. Не считая особо крупного краба, которого я подчинил себе с помощью Драконьего кольца в личные телохранители.

За те 5–7 часов, которые мы уже находимся в квестовой локации, Стивен просто преобразился. Из весьма сообразительного, но трусоватого парня, он начал превращаться в бесстрашного воина, умело орудующего боевыми топорами. Благодаря хорошему луту с местных монстров, он полностью переоделся, став еще более грозным и опасным противником. Было видно, что он вложил приличное количество очков не только в силу и телосложение, но и в ловкость. Довольно часто

его удары были критическими, да и сам он избегал ударов противника с завидной ловкостью. Особенно было забавно смотреть как он использует ноги, чтобы пнуть или оттолкнуть от себя врага и тут же добить его одним хорошим ударом.

Жало мантикоры буквально пробивало панцири крабов, оставляя нам добивать отравленных и парализованных тварей. Мы наслаждались эпичной битвой. Тем временем энты, не теряя времени, пытались сделать все, чтобы найти уязвимые места прикованного, но все еще опасного босса, свободная клешня которого наносила ощутимый урон деревянным хранителям.

Минут через пятнадцать был добит последний краб и мы наконец-то смогли оценить свои труды. Весь пляж на десятки метров был усеян белыми костями болотных крабов. Мы все взяли по уровню. Мой 19, Стивена 18, а у Сальвен юбилейный 20, с чем мы ее радостно поздравили. От красивых спецэффектов преображения было не оторвать глаз.

В этой игре именно 20 уровень был определенным этапом зрелости персонажа. Считалось, что за это время игрок уже смог определиться с тем, нравиться ли ему выбранный класс и будет ли он его тянуть дальше, совершенствуя свои навыки. Также, на этом уровне появлялись возможности разблокировать некоторые отличные умения, что позволяло совершенствовать своего персонажа в выбранной специализации. Хорошо или плохо, но следующие уровни будут доставаться гораздо сложнее. Опыта до следующего уровня необходимо будет в десятки раз больше. Лично мне, до 20 уровня оставалась лишь треть. Если за босса дадут много опыта, то когда система разделит его на троих — будет мне в конце битвы заветная двадцатка, даже не смотря на то, что свою долю я всегда делю с Шерханом. А уж там можно будет спокойно начинать сюжетное задание для ускоренной прокачки.

Когда полоска жизни у монстра опустилась до 10 процентов, он широко открыл свою мерзкую пасть и стал стрелять языком во все что шевелиться. Пару раз он промахнулся, но вдруг раздался треск ломающегося дерева. Тварь смогла схватить энта своим языком и рывком подтянуть его к себе, после чего сильнейший удар клешней буквально перерубил напополам одно дерево. Страж не издал ни звука, лишь гневный взгляд на своего заклятого противника сопровождал кончину бесстрашного воина. Жалко бедолагу, но как говориться — «До следующей группы заживет».

А вот второй выстрел застал всех нас врасплох. Длинный липкий язык со скоростью молнии выстрелил в пантеру, намертво приклеив ее к розовой плоти с шевелящимися присосками. Как

только тварь убедилась в том, что захват противника прошел удачно, тут же рефлекторно стала затягивать извивающуюся хищницу к себе в пасть. Мне стало гадко лишь при одной мысли, что сейчас наша подруга закончит свою жизнь таким мерзким способом. Пусть это лишь игра, но игра невероятно реалистичная.

Во время стрельбы тварь полностью отвлекалась на свою жертву, забывая обо всем на свете. И именно эту возможность нужно было использовать, чтобы победить босса. Один из стражей обрушил на голову крабовидного босса огромный камень и этого хватило, чтобы краб прикусил свой длинный язык. Возможно так было задумано админами игры, а возможно так получилось случайно, но один из энтов во время атаки краба наступил на растянутый язык, крепко придавив его к земле.

— Руби его! — закричал я ребятам, но это уже давно поняли и без меня. Мантикора вгрызлась в плоть чудовища, повиснув на нем, болтаясь словно котенок на розовом канате. Гном же постоянно замахивался, чтобы одним ударом топора обрубить толстый отросток, но тот все время извивался, не желая расставаться со своим хозяином. Я бросил боссу «ослепление», хотя не был до конца уверен, что тварь даже имеет глаза.

Воспользовавшись этим моментом, я как следует напитал «Гранату» эфирной силой, рассчитывая нанести боссу серьезный урон в случае удачного попадания. Как показала практика, против существ с мощной броней огненная стихия не так уж и эффективна. Здесь бы намного полезнее оказалась воздушная стихия с молниями, плазмой, ультразвуковыми ударами и вакуумными зарядами — им толстая броня, не помеха. Осталось потерпеть совсем немного и уже на двадцатом уровне маг может выбрать себе парную стихию. А пока мне лишь оставалось старательно прицеливаться в открытую пасть болотного монстра, до последнего борющегося за свою жизнь.

Наконец-то попав в раскрытую пасть прицельным лучом, я выпустил неистовое пламя прямо в глотку существа. Если я ошибусь, то Сальвен угодит чудовищу прямо в рот и возможно босс начнет постепенно исцеляться.

За время терпеливого прицеливания, заряд успел прилично напитаться и высвободившаяся энергия, выдала пятизначную цифру критического урона, разорвав чудовищу брюшную полость. Еще раз убеждаюсь, что хлопушки детям не игрушки. Вопль боли и отчаяния огласил округу и Крабище, дернувшись в последний раз, затихло навсегда.

Повисла тишина. Все были в шоке от увиденного. Даже бесстрашные энты, кажется, не ожидали такого поворота. Запах печеной рыбы приятно щекотал ноздри. Все стояли в грязи и

розовых потрохах твари, уставившись на результат работы мощного заряда.

Раздалась величественная музыка и золотистое сияние окутало меня, Стива и Шерхана. В этот момент я почувствовал сильнейший прилив бодрости и сил. Казалось, что сейчас мне горы по плечу и море по колено.

Новый уровень: 20 — У вас 3 нераспределенных единиц характеристик!

«Способность на выбор»: Возможность выбора одной способности из другой классовой специализации. Обратитесь к наставнику жрецов.

«Заклинатель стихий»: Возможность выбора парной стихии. Обратитесь к наставнику магов.

«Родство душ»: Для вас и вашего питомца опыт бесчисленных боев не прошел бесследно. Отныне хозяин и питомец способны понимать друг друга без слов. Доступен обмен простыми телепатическими командами.

— Ого, как крепко прихватило — расплылся в блаженной улыбке Стивен, поднимая руки вверх, словно готовый вот-вот оторваться от земли. — Ал, смотри на меня, гномы тоже умеют летать!

— Славные герои, благодаря вашей храбрости и самоотверженности, мы одержали удивительную победу и Древний Лес снова возродиться вскоре. — обратился к нам друид в низком поклоне. — Отныне вы всегда желанные гости в этим местах, но еще много предстоит сделать, прежде чем Древний Лес обретет былую силу. Я открою для вас тайный путь, который по вашему желанию перенесет вас в заповедные места, и вы сможете получить здесь уникальные задания, предметы и возможности. Отныне вы друзья Древнего Леса и всегда желанны здесь.

Репутация с Древний Лес +100 (Дружелюбие)

Получен предмет: «Плащ хранителя Древнего Леса», Класс предмета: уникальный, Интеллект +10, Телосложение +10, Харизма +5, Удача +5. Привязан к душе. Невозможно продать, потерять, украсть, подарить.

— Как же я устала. — сказала присевшая эльфийка. Подумать только, меня только что чуть не сожрал гигантский монстр. Ух… переживаний на неделю, расскажу подругам и младшему братишке. До встречи ребят, я выхожу.

Попрощавшись с приятно изменившейся Сальвен, мы с коллегой оценили обновки. Мне подарили зеленую плащ-палатку в виде отличного плаща, а Стиву достался амулет в виде искусно обработанной коры дуба.

— Ну как тебе деревяшка? Неужели ерунду дали? — поинтересовался я у статуи застывшего друга с глазами, смотрящими куда-то вдаль. У меня возникло чувство, что он в пребывал в шоке, о чем навык «Познания сути» мне тут же открыл причину такого возбужденного состояния — в инвентаре друга было что-то очень ценное!

— Ал, ты не поверишь… у меня в рюкзаке яйцо питомца. У меня… на 20 уровне… уже яйцо!

— Поздравляю. Будешь теперь знатным крабоводом!

— Да я с таким питомцем заживу!!! Он мне «во как» будет полезен. — возбужденно замахал своими ручищами Стив. — Да я его знаешь каким выращу? Берегись вражье семя…

— Ты губу не раскатывай, жадный гноме. Осталось лишь надеяться на то, что это чудышко будет не в мелких родственников, а в родителя, которую мы еле завалили. — опустил я с небес на землю свою друга.

— Ал, смотри что с Шерханом! Кошмар какой-то!

Сказать, что мантикора изменилась, это значит ничего не сказать… После юбилейной дозы Шерхан просто преобразился. Сейчас на меня смотрел настоящий монстр, размером с упитанного тигра, накачанным анаболиками. В мощный кошачий череп словно вставили рубины, которые едва сияли угрожающим магическим светом. Саблезубые клыки вытянулись на несколько сантиметров, обнажая из без того жуткие акульи зубы. Зачатки крылышек сейчас преобразились в полноценные чешуйчатые крылья, на подобии драконьих, хотя их размер был еще не такой огромный, как я видел раньше. Но самое сильное впечатление производил невероятно подвижный скорпионий хвост мантикоры, показывающий всем свое главное достоинство — черное жало длинной сантиметров так в 15–20. Шея и загривок существа были усеяны длинными черными блестящими шипами, переливающимися разными цветами на солнце, точно также как переливается закаленный металл.

Шерхан красовался перед нами, зная, что мы всецело поглощены вниманием к его персоне, открыв рот до земли.

— Ал, ты мне должен объяснить, что здесь происходит. — насупившись произнес недовольный гном, сложив руки перед собой. — И желательно в деталях. Иначе я просто не знаю что и думать… ты всегда был не прост, но за последний день я тебя едва узнаю. Не виделись мы с тобой едва ли дольше недели.

— Ты уверен, что хочешь знать всю правду? Пошли в реал, а то здесь уши на каждом дереве растут. Приезжай ко мне на обед, посидим, обсудим как дальше жить будем.

Сказано — сделано. Не прошло и 15 минут, как Ева услужливо предупредила меня о том, что Стивен мнется у парадной двери. У возбужденного гостя вид был словно его только что разбудили. Растрепанный, не умытый, с наспех одетой одеждой, на меня смотрел мой старый друг.

— Куда ты влип, Ал? — пронзительно посмотрел на меня Стив, усевшись на диван и уперев руки в колени.

— Стив, дружище, все серьезно. После того как я тебе все расскажу, обратного пути не будет. Информация — это возможности, но это и оружие тоже. Подумай как следует, так как это изменит твою жизнь навсегда. — когда я это произносил, я знал, что Стив пойдет со мной до конца. С таким как он ходят в разведку.

— Так, давай все по порядку… — решительным тоном прозвучала просьба друга.

Восемь часов пролетели, словно корова языком слизнула. Стивен внимательно слушал мой рассказ, лишь изредка задавая уточняющие вопросы. Когда робот-доставщик принес еду на дом, я уже заканчивал свою необычную историю.

— А сможешь продемонстрировать что-нибудь? — попросил Стив, запихивая макароны с сыром в рот. Глядя на меня, он довольно улыбался, так как представлял, как я сейчас буду оправдываться, что луна и Юпитер не в той фазе и вообще сегодня чудес не будет, потому что великий магистр устал после великой битвы.

— Значит хлеба и зрелищ? Да будет так. — по-актерски поклонился я в манере профессионального фокусника своему единственному зрителю. Стив не верил, что все это правда и все это время выслушивал меня как психически не здорового человека.

Сработал рефлекс и первое что появилось в моих руках — знакомая «Граната». Голубое пламя приятно ласкало кожу совершенно не причиняя мне никакого вреда. Первое что надо отметить, ощущения в реальном мире были намного глубже, чем в игре. Мгновение спустя, когда мой мозг осознал, что я сейчас держу в руках настоящий мощный фаербол, который может разнести мой дом в щепки, и ЭТО УЖЕ НЕ ИГРА. Ударная доза адреналина тут же вскружила мне голову, и я вспотел за секунды вовсе не от жара пламени, а от осознания того что я с легкостью смог сделать это в реальности. Покрутив приятное голубое пламя в руках, я усилием воли погасил его.

Когда голубой огонек вспыхнул в моих руках, Стивен, до этого момента спокойно сидевший на диване и жадно уплетавший бутерброд, вскрикнул и замахал руками, едва не подавившись. Что-то пытаясь мне сказать, он прыгал с вытянутой рукой, взявшись другой за голову. Даже когда пламя исчезло, он долгое время не мог успокоиться.

— Стив, ты, наверное, думал что я тебе тут сказки рассказываю. — уже серьезным тоном обратился я к шокированному другу. Это реальность, а не игра. Пошли пройдемся до парка, за одним переваришь увиденное.

После сытного обеда, прогуливаться по парку было одно удовольствие. За щитом была ранняя осень, а у нас всегда один и тот же сезон. Множество роботов усердно поддерживали парки в отличном состоянии. Благо, что парки были на любой вкус, цвет и настроение. Летние, весенние, зимние, водные, пустынные, экзотически, подводные и т. д.

Присев под могучим раскидистым деревом, я улегся на траву, наслаждаясь солнечным светом. После демонстрации силы, Стив не проронил не слова, смотря куда-то вдаль.

— Я больше не зайду в игру — первое, что произнес Стив за последние полчаса.

— Только мы сможем помешать планам тех существ. Пойми, брат, это хуже чем смерть. Я не смогу спокойно спать, зная что у меня был шанс что-то изменить и я струсил. — озвучил я свои мысли.

— Да нас раздавят как мух, ты пойми Ал. Да, ты научился паре фокусов, но ты не представляешь какие силы стоят за всем этим. Пойми, что мы по сути никто. — почти обреченно произнес Стив.

— Дружище, ты просто не представляешь какие силы стоят ЗА НАМИ. Я был в тех мирах, испытывал то, для чего в нашем языке даже нет названий. Видел столь могущественных существ, что по сравнению с ними все силы зла на нашей планете все равно что блохи. И они на нашей стороне. Один архангел Габриэль чего стоит… Пойми, Стив, Творец существует. Я в это не верю, я это знаю.

— Тссс. Ты что, с ума сошел, чтобы об этом говорить вслух? Хочешь чтобы нас изгнали к Отделенным? — зашушукал Стив, выпучив глаза.

Несколько минут мы смотрели вдаль, думая о чем-то своем.

— Ты точно уверен, что без нас никак?

— Точно… Если не мы, то кто?

— Если Бог такой всесильный, то почему Он не может сделать все Сам? Зачем ему такие как мы?

— Точного ответа я не знаю, Стив. Но есть мнение, что у Творца на остатки человечества большие планы. Он желает, чтобы люди сделали свой выбор на чьей они стороне и взяли ответственность за свою судьбу и за свои решения. Если человечество будет пассивными и сдастся без боя, значит мы заслуживаем того, чтобы быть уничтоженными. К тому же у нас с тобой припрятаны кое-какие карты в рукаве, так что мы с тобой не простачки подзаборные.

— В этом есть смысл и это меня пугает больше всего. — опустил голову Стив, что-то рисуя палочкой на земле. — Говоришь Головастик сейчас главный искин Источника? Философский камень, мантикора, кольцо Дракона, взлом заклинаний… Ничего не забыл?

— «Потерянные» на нашей стороне, но их доверие еще нужно завоевать. Ну и пара редких профессий: «Зачарование» и «Магическое письмо». — Лишь о «Познании сути» я деликатно умолчал. Это мой личный козырь в этой игре, и пока о нем я не хотел бы распространяться.

— Хорошее начало, но этого мало против владельцев игры. Нужна реальная сила, способная противостать беспределу темных кланов.

— Придумаем, сделаем, призовем… Мы обязаны сделать все, что в наших силах.

Повисла долгая пауза.

— Эх… Рано или поздно мы все умрем. — философски произнес Стив. — Я с тобой… При таком раскладе отсидеться в окопах не получиться. Только пообещай одно, Алекс… — пронзительные глаза посмотрели мне прямо в душу — Что не отдашь меня этим тварям. Я не хочу быть целую вечность кормом для сущностей из других измерений. — вздрогнул Стив.

— Обещаю, что сделаю все возможное, чтобы этого не допустить. Да и куда я без тебя? Пока ты единственный человек, на которого я могу полностью положиться.

Охранять ребят в парке была та еще задачка. Двадцать пять «теней» отправились в вечную бездну, желая ценой своей вечности подслушать разговор Алекса и Стивена. И это мне удалось только благодаря двум призванным стражам, которые находились неподалеку. Отныне я приставил их к постоянному присмотру за ребятами, дав им полномочия Высших Хранителей. Стражи бывалые, опытные, умеющие не только выживать в тылу врага, но и защищать важных персон на время Божественного провидения. В ближнем бою мастерство Кирина и Аргулиоса — выше всяких похвал. Вдвоем они и с архидемоном должны справиться. Отныне они смогут не только прикрывать людей от

падших, но и частично воплощаться в материю, чтобы помочь избранным на их нелегком пути. А мне нужно срочно обратиться за помощью.

Значит Люцифер наивно решил спрятаться от будущих чаш гнева, создав себе уютный мирок-убежище, полный энергетических запасов? Есть у меня идея кто сможет помочь ребятам в «Источнике душ».

26 глава. Темный беспредел

На сей раз игра встретила меня более приветливо. За несколько часов нашего отсутствия, болотистую локацию «Мертвого Леса» было просто не узнать. Мрачные тучки стали рассеиваться благодаря приятному дуновению летнего ветерка, а солнечные лучи начинали заливать полянку у озера ярким светом. Жизнь стала возвращаться к сухим деревьям, постепенно пробуждая их от долгого сна. Таинственное озеро, которое являлось «сердцем» Леса, стало очищаться непостижимым образом. По всей округе молодая травка начинала пробиваться сквозь толщу мертвых листьев, образуя густой зеленый ковер. Все растения росли с потрясающей скоростью буквально на глазах. Щебетание прилетевших птиц приятно ласкало слух, разрывая оковы мертвой тишины. Еще день или два, и былая красота Древнего Леса вновь вернется и будет радовать всех существ своей умиротворяющей силой и совершенством. Подумать только, я приложил свою руку к тому, чтобы это чудо случилось.

Пока я лежал в густой траве, небрежно положив голову на пушистый животик Шерхана и наслаждался торжеством жизни, Стивен успел добраться до своего дома и зайти в игру. Коренастый бородатый мужичек, едва ли не полностью закованный в стальную броню, деловито подошел ко мне и положил руку мне на плечо.

— Ну что, Рон, покажешь как работает чудо-камушек? — задорно подмигнул мне гном, помня наш разговор о том, что настоящими именами, в целях безопасности, лучше вовсе не пользоваться. Ибо враг не дремлет.

— Для хорошего че… гнома ничего не жалко. — я неохотно встал и порывшись в сумке, достал Философский Камень. Ради интереса я решил дать его Стивену. Едва кристалл коснулся чужой ладони, он тут же мгновенно испарился, снова появившись на своем законном месте. Мне было весьма интересно проверить то, как работает система возвращения уникальных вещей, привязанных к аватару на самом деле и лично удостовериться в том, что могущественный артефакт не попадет в чужие руки никоем образом.

— Привязан к душе? Очень хорошо. — нахмурился гном. — Оно и к лучшему. Инфаркт миокарда и седые волосы в двадцать, нам определенно не нужны.

— Работает только с чистой рудой, а вот с готовой вещью все бесполезно — проверено. Пока пробовал только с медной и с железной, но полагаю, что исходный материал значения не имеет,

хотя, если честно пока баловался только с металлами.

Вынув из сумки припасенный кусочек железной руды серебристо-коричневого цвета размером с мой кулак, я достал золотую монету и приложил ее к кристаллу, а затем свободной стороной камня я коснулся железной руды. Яркое свечение в камне обозначило начало процесса трансформации. От места прикосновения по руде пошла желтая волна, которая стала равномерно заливать всю поверхность руды, словно кто-то неторопливо опускал кусок камня в золотую краску. Уже несколько секунд спустя, грязно-серебристый металл переливался благородным цветом чистейшего золота.

— Держи, Нэв. — протянул я золотой булыжник старому другу.

— Кру-то-тень… — открыл рот гном, глаза которого алчно блеснули. — А мифрил пробовал?

— Весь мифрил, который у меня на данный момент был, вот эти тоненькие пластинки на моей броне. — указал я гному на детали своей экипировки. — Я уже пробовал приложить к этой пластине кристалл с рудой, но ничего не произошло. — пожал я плечами. — Надо бы раздобыть небольшой слиток, который можно поместить в руке.

— Будет слиток, да хоть сто, ради такого дела. Братуха, нам с тобой качать крафтовые профессии теперь сам Бог велел. Значится с меня кузня и инженерия, а с тебя ювелирка и зачарование.

— Ага, Нэв, только я забыл сказать тебе еще кое-что. — внезапно вспомнив про зеленых работяг, которые успешно снабжают меня отменной рудой и драгоценными камнями.

— Еще одна случайность? Не рви душу, выкладывай.

— Случайным образом ко мне прицепились несколько гоблинов-добытчиков. В общем я их приютил и отправил на любимое занятие, взамен на мое милостивое покровительство. Так что об исходном материале можно больше не беспокоиться. Сколько надо на раскачку — поделюсь, я не жадный.

— Ядреный искин!!! — шокированный гном закрыл лицо своей широкой ладонью. — Приятности к тебе так и липнут! Ладно, пошлю Умника аукцион трясти, да добро сбывать.

— Что за Умник такой, познакомишь?

— Толковый пацан, мой племянник. Этому гению недавно 16 исполнилось. Убежденный пацифист, но вот аналитика и математика — у него в крови. Ты сам помнишь, когда эти учебные приборы изобрели, сколько детей на них подсело? Так и он в свое время взломал отцовский доступ к учебному терминалу и тайком в системную аналитику с головой ушел. В итоге чуть в

овощ не превратился от перегруза нейронов в лобной доле мозга. Мы с лучшим корпоративным психологом его полгода с зависимости снимали, в чувства приводили. В общем повезло ему, что вменяемым остался, но мыслит он уже за пределами нормального человека. В университете последний курс посещает. Ему там смертельно скучно, а до серьезных дел в реале ему по возрасту ограничение, да и нянька ему постоянная нужна. Обещал ему игру показать, в свой клан взять на должность своего помощника, да и психолог говорит это поможет его выздоровлению. Старшей сестре обещал за ее сыном присматривать. Поверь, Рон, такого на аукцион натравить — кого угодно без штанов оставит.

— Нэв, теперь ты казначей. Поступай как считаешь нужным. Чтобы паренька не обижать, дай ему процент от выручки на аукционе. Чем больше оборот сделает, тем выше его интерес.

— Ты пойми, брат, что тут случай особый. Умник — не совсем простой парень. Деньги для него всего лишь инструмент, не более. Ему нужна цель, причина, смысл… только тогда его разум оживает, и у него появляется причина жить.

— Раз ты его нянька, теперь забота о парне полностью на тебе. Найди ему интересное задание. Он — твоя головная боль. У меня скоро своя появиться. Макс тоже хочет к нам.

— Отлично — деловито потер руками гном. — Обрастаем хорошими кадрами. Да мы с такой командой наш кластер перевернем.

— Меня беспокоит, что Лиз давно не появлялась. Все ли с ней хорошо? — беспокоился я о подруге. Ее личный коммуникатор не отвечал. Ее мама также не ответила на оставленное сообщение. Признаться честно, у меня сейчас было очень нехорошее предчувствие. Надеюсь, что она не попала в беду.

— Эта кошка сама себе на уме. Ничего с ней не будет. Нагуляется, придет. — попытался успокоить меня Стив, но честно говоря, утешать других, не было его призванием.

Дойдя до портала из локации Древнего Леса, мы мгновенно переместились к развилке главных дорог на Ферендейл и Голкурс.

— Слыш, Рон… Вот я думаю сейчас твой стероидный хищник смог бы нас до города подбросить?

Послав телепатическое сообщение Шерхану о просьбе подвезти нас, получил от него недовольное сопение, и грозное предупреждение чтобы на полет вдвоем губы не раскатывали. Осторожно забравшись на тигра, мы с гномом, словно на пони, поскакали вперед, вызывая насмешки проходивших игроков. Ехать верхом на тигре в шикарной магической робе, хотя бы без

примитивного седла, было не самым простым занятием, но как говориться — лучше плохо ехать, чем хорошо идти. Игровая механика вполне позволяла такому сильному животному, как уникальная мантикора, практически не уставать под нашим весом, преодолевая серьезное расстояние за короткое время.

Путешествие вышло весьма познавательным, так как за это время мы со Стивом узнали о себе много нового. Побыстрее бы выучить заклинание телепортации и больше не позориться на весь кластер. Сейчас мы являемся главными претендентами, чтобы попасть в новостную газету на страничку юмора и даже взять приз читательских симпатий. Хорошо, что игровые аватары не умеют краснеть от стыда. Мелочь, а приятно.

Едва завидев вдалеке высокие башни города, от внезапного тревожного зова Головастика, я чуть не навернулся с Шерхана.

— Алекс, срочно требуется твоя помощь! Ситуация критическая.

— Что случилось? — обратился я уже к живой мускулистой горе из стали, после того как пришел в себя от ослепляющего света телепорта. — Неужели все так плохо, что ты вытащил нас в такую глухомань так внезапно?

— Что со Стивеном? Ему плохо от телепортации? — озабочено произнес Искин, глядя на оцепеневшего гнома.

При близком осмотре Головастика, было весьма трудно сказать: толи тело божества полностью заковано в хорошо подогнанную броню, толи целиком отлито из магического металла, впечатляя свидетелей этого чуда горой стальных мускул. Складывалось впечатление, что это своего рода живая сталь, постепенно переходящая в мощный доспех. Лица таинственного существа не было видно вовсе. Все что игроки моги лицезреть — просторный капюшон, совершенно скрывающий лицо во мраке. Лишь яркие, пронзающие до глубины души глаза, искрящиеся магической силой, приковывали к себе все внимание. При их виде, сердце начинало леденеть, а колени предательски подгибаться от внезапного ужаса. Запредельная харизма ментально раздавливала все живое в радиусе своего действия, ибо негоже смертным червям стоять перед воплощенным божеством с каменным лицом бывалого ветерана.

— А ты помнишь как я тебя предупреждал, что ты одним своим видом можешь убить слабонервного человека? И будет на твоей совести еще один «Потерянный».

— У синтетического разума нет совести, а лишь логичный расчет. Навык морального выбора присущ лишь расе творцов. — напомнили мне прописную истину, однако Головастик понял, что нужно как-то исправить ситуацию и опустился на одно колено,

чтобы наклониться к едва дышащему гному и спросить — Привет, Стив, ты как там?

— Ну вы даете, ребята! Ничего круче в своей жизни я не видел. — первое что произнес Стив, после того как пришел в себя. — Обалдеть! Даже Бивень, по сравнению с этим шедевром воплощенной мощи, просто прыщавый салага. Отныне этот образ — мое вдохновение.

— Где пожар? — напомнил я искину, оглядываясь по сторонам в поисках неприятностей. И лишь когда я выглянул из-за высоких кустов, то смог узреть причину беспокойства.

Локация была совершенно незнакомой. Мы стояли на краю возвышенности и могли обозревать всю долину как на ладони. С далеких гор, между невысокими холмами, протекала речка, впадающая в море. Густые леса, словно пушистый зеленый ковер, покрывали все видимое пространство. На самом стыке речки и моря, находился портовый городок от которого тянулись несколько коричневых ленточек-дорог в разных направлениях. Десятки кораблей и лодочек необычных конструкций расположились у пристани и привлекали внимание разноцветными парусами. Вид был просто потрясающим, если бы не одно «но»… Портовый городок горел, и черный дым, поднимался в небо, оповещая всех о случившейся беде. Город и пространство вокруг него, были накрыты едва заметным голубым куполом, а на самом краю этого странного барьера можно было заметить едва различимое копошение.

— Пара темных кланов захватывает город, порабощая примитивных.

— А разве игрокам не разрешено обращать в рабство не игровых персонажей?

— Разрешено, но не всех и не так как они делают это сейчас. Рабство было задумано администрацией изначально как игровой элемент этого мира, и оно всегда носило лишь временный характер. В зависимости от уровня и харизмы примитивный мог находиться в порабощении у игрока лишь некоторое время. Месяц — максимум. Далее я устраиваю примитивному побег и переношу его в другую локацию. А ключевые персонажи, дающие игрокам важные задания и тренирующие навыки, и вовсе не могут попасть в рабство в принципе.

Но эти игроки с помощью артефакта воздействуют на Примитивных так, что они полностью стираются из моей базы данных. Я их больше не контролирую и помочь им больше не смогу. Это рабство, из которого их никто не вытащит, потому что код персонажей обновлен и рабское мышление уже вписано в их ценности и алгоритмы поведения. Отныне примитивные сами

желают быть рабами и возвращаются к своим хозяевам, так что спасать больше некого.

— Почему же ты до сих пор не вмешался? У тебя же полно карателей, которые разорвут этих щенков на куски.

— Энергетический барьер вокруг города не позволяет мне войти внутрь и уничтожить игроков. Кто-то из администрации создал его, чтобы помешать мне свершить правосудие.

— Головастик, это война! — посмотрел я в яростный испепеляющий взгляд божества. — Может быть сейчас стоит дать тебе имя?

— Нет, отец, еще не время. Мы дадим телу имя, тогда, когда это будет стратегически выгодно. Сейчас же у меня есть другой план.

Сам я туда зайти не могу, но мои каратели стерегут барьер и не пускают туда игроков, отправляя их на перерождение. Лишь свободные игроки могут пересечь барьер и действовать там, поэтому я и вытащил вас со Стивеном, чтобы вы помогли мне.

— Но как? Что мы можем сделать с сотней высокоуровневых игроков? Нас сотрут в порошок едва мы переступим черту.

— Вам нужно лишь пересечь преграду. Всю остальную работу за вас сделают мои каратели, который я дам вам в питомцев. Из всех возможных вариантов это самый оптимальный.

— Отличный план! — вмешался возбужденный Стив. — Именно так я бы и поступил.

— Два карателя против сотни магов? А что если… — на моем лице повисла скептическая гримаса.

— Отец, ты недооцениваешь меня. — сказал Головастик. — Я не могу попасть туда, но и выйти оттуда никто не сможет. Возможность телепортации заблокирована во всей локации. Нарушители там как в клетке, и я не позволю им выйти оттуда без возмездия.

Также покопавшись в параметрах тела, я смог разблокировать некоторые полезные способности до того, как получу свое имя.

— Например?

— Как местное божество, я могу наделять любое существо иммунитетом к любой магии и ментальному воздействию, сроком действия на сутки. А также нейтрализовать любую защиту и лишать любых иммунитетов. Пара карателей, полностью иммунных к любому магическому воздействию должны справиться с любым возможным сопротивлением игроков.

Ваше задание: пересечь барьер и постараться выжить любым возможным способом, пока каратели будут искать вредоносные артефакты и уничтожать игроков.

— Головастик, а ты можешь банить игроков? —

поинтересовался Стивен.

— На данный момент нет. Хотя эта возможность может быть активирована лишь в центре управления с допуском совета главных администраторов игрового мира. Заблокировать доступ к игре по глобальному профилю игрока я не могу в принципе, но аннулировать аватар со всем снаряжением — легко. Все что игроку останется — только создать новый.

Так как мое ядро вшито в этот мир на самом глубоком уровне, дав мне права однажды, отобрать их уже не удастся, не уничтожив меня вместе с этим миром. Сейчас мне бы очень пригодилась такая возможность. — драматически вздохнул металлический гигант.

— Добудем! Я лично займусь этим. — утешительно погладил трехметрового бога маленький бородатый мужичек.

— Мантикора готова к охоте, а как быть с питомцем Стива? — обратился я к искину.

Внимательно осмотрев гнома, Головастик отрицательно покачал головой.

— Примитивный в яйце слишком слаб. Не годится для миссии. Привяжу нового.

Раздался резкий хлопок и в нескольких метрах от нас появилось огромное черное существо. Это был гибрид гигантского медведя и хвостатого дикообраза. Вместе с огромным горбом, полностью усеянным гигантскими иглами по всей спине и бокам существа, животное достигало в высоту выше трех метров, возвышаясь даже над Головастиком. Еще существо «Нидлбер» имело мощный хвост, также полностью усеянный черными шипами по всей своей длинне.

Вот уж действительно хорошая пара мантикоре. Оба существа были по истине гигантскими, мощными, с отличными способностями. Когда каратели находились в зрелом возрасте, то любые игровые боссы по сравнению с ними были просто младенцами. Они создавались как инструмент в руках главного искина, чтобы наводить порядок и сдерживать сильнейших мира сего. Одним словом — машины смерти.

— О нееееет… только не медведи — с сожалением сказал Стив и демонстративно закрыл глаза своей рукой.

Один жест божественной руки и колючая гора мышц буквально на глазах стала уменьшаться в размерах, в итоге превратившись в маленького плюшевого медвежонка 1 уровня. Медвежонок отчаянно заскулил, словно только что потерял родителей. Его так и хотелось прижать к себе.

— Колючка! Такой хорошенький… — с распростертыми объятьями побежал гном к стонущему колючему медвежонку. — Я

тебя никому не отдам, братишка. Мы с тобой всем покажем, как смеяться над нами. Ой, какой ты колючий… — с большой любовью гном взял медвежонка к себе на руки, словно родного сына, прижимая его ближе к сердцу. Медвежонок тут же успокоился и положил головку на плечо гнома, нежно посапывая и тыкаясь Стиву в ухо. Милая парочка, что еще сказать.

— Теперь это твой питомец, Стивен. Сейчас я должен вновь вернуть ему былую силу, чтобы он смог уничтожить артефакт.

Шерхан, до этого осторожно бродивший кругами вокруг нового члена нашей веселой компании, стал расти в размерах, вновь возвращая себе могущество мантикоры. Поравнявшись с медведем в размерах, они ткнулись лбами в приветствии, словно вспоминая друг друга по прошлой жизни.

Огромные кожистые крылья мантикоры раскрылись, приглашая нас к полету. Мы со Стивом осторожно вскарабкались на гигантскую крылатую кошку, стараясь расположиться как можно более удобно, чтобы нас не сдуло во время перелета. Да уж, это вам не верхом на маленьком тигренке.

— Поставьте свои привязки воскрешения к этой поляне — напомнил нам искин, навесив на всю нашу группу благословение «магического иммунитета» — Оставайтесь живыми как можно дольше.

После этого Головастик подошел к нашим питомцам и возложив на них руки, что-то им тихо сказал.

— А нас поцеловать на прощание? — пошутил вдруг повеселевший гном.

— Обойдетесь. Жду вашей эффективности. — парировал искин.

Взмахнув гигантскими крыльями, мантикора стала медленно отрываться от земли, неся на себе не только двух игроков на своей шее, но и огромного свернувшегося калачиком медведя, словно ядерную бомбу, в своих мощных лапах. Ну точно тяжелый бомбардировщик.

— Знаешь чего не хватает, Рон? — призадумался ерзающий гном. — Эпической музыки. Все остальное уже имеется: два отчаянных парня, два эпических питомца и куча сильных врагов. Что еще надо для счастья в жизни?

— Стив, не хочу мешать тебе наслаждаться идиллией, но у меня плохое предчувствие, что нас вскоре ждут серьезные неприятности. Понимаешь, администрация держит Головастика как цепного пса, а Дэмиуса наверняка припрятан козырь в рукаве. Не знаю что он там задумал, но он может обходить системные ограничения, используя могущественные артефакты в этом мире, так что ему и главный искин сейчас не помеха. Он серьезно

собрался стать здесь божком и могу поспорить, ему есть чем нас удивить.

— Но ведь, по каким-то неизвестным нам причинам, он им еще не стал? — сказал Стив.

— Все верно, дружище. Пока он лишь игрок, как и мы с тобой, но с большими возможностями.

— Значит все просто. Если мыслить категориями бизнеса, то он всего лишь доверенное лицо компании и скорее всего пока не заслужил доверия, чтобы ему доверили реальную власть в этом мире. Вот мы и попытаемся сорвать его планы. — подвел итог мудрый Стив.

Под нами развернулось целое побоище. Десятки карателей защищали периметр, пресекая отчаянные попытки игроков проникнуть внутрь барьера. Ядовитая слизь, плазменные сгустки, иглы и огненные шары выстреливались могущественными хранителями, без шансов отправляя десятки игроков на перерождение, разрушая их драгоценную экипировку.

Указав Шерхану приземлиться в относительно спокойном месте, мы подали знак ближнему карателю. Огромная оса, размером с боевого дрона, зависла над нами, красуясь светящимся ярко-розовым брюшком, как у светляка. Набрав скорость, гигантское насекомое рвануло к ближайшему участку леса за нашими спинами. Раздался взрыв, треск древесины и крики игроков, когда существо пальнуло по зарослям деревьев плазменным сгустком. Спикировав на головы уцелевших игроков, каратель поддел лапками пару дергающихся объектов и набрав приличную высоту безжалостно скинул их на головы уцелевших соклановцев. За этим шоу можно было бы наблюдать часами, но я поторопил Стива, напомнив ему, что в городе тоже пора бы навести порядок.

Успешно преодолев полупрозрачный барьер, наши питомцы смогли пройти за нами.

Оказавшись на враждебной территории, они тут же бросились в сторону города, оставив нас со Стивеном одних. Будем надеяться, что каратели отвлекут всех игроков на себя и нас никто не будет искать.

Наивные дети. Сразу после того, как в черте оккупированного города началась мясорубка и послышались первые крики и маты, часть игроков тут же стала обшаривать барьер, ища возможное место прорыва. Отсидеться в тихую нам не удастся, так что придется попробовать затеряться среди городских строений.

Завидев наших питомцев, сильнейшие маги кланов спустили на них самые мощные заклинания, превратив пару кварталов в пылающие груды мусора. Мы бежали, не обращая внимания на

крики игроков, которые пытались скрыться от ярости карателей. Однажды обернувшись в сторону медвежьего рева, я увидел, как пять или шесть хорошо вооруженных игроков, полностью закованных в броню, тут же отлетели на десяток метров в сторону, пронзенные огромными иглами.

Словно разведчики, мы перебегали от одного угла к другому, пытаясь затеряться в этом хаосе. Очень часто игроки пробегали совсем рядом с нами, но до сих пор нам удавалось избегать разоблачения. После долгих споров о том куда нам деваться и что делать дальше, мы согласились на том, что было бы хорошо забраться на крышу высокого каменного здания, находящегося в паре десятков метров от нас.

Осторожно отворив дверцу, ведущую на крышу и никого там не обнаружив, я подал Стиву знак рукой, что все чисто.

Выбравшись наверх мы сели за кучей ящиков, чтобы нас никто не заметил. Вдруг «Познание сути» дал мне тревогу, но обернувшись, я так никого и не заметил среди нагромождения разного мусора. Если на крыше был еще кто-то помимо нас со Стивом, то это был профессионал.

Едва я отвернулся, сильный удар в спину не заставил себя ждать. Страшная боль от шокового удара на секунду сковала мое сознание, и я отлетел в сторону. Не успел я упасть на соседние ящики, как гном уже летел за мной. Не знаю каким чудом, но мы со Стивом были все еще живы, вот только наши полосы жизни сейчас находились в опасной зоне.

Перед нами предстал эдакий бывалый убийца — худощавый тролль ассасин 52 уровня. Черно-зеленая кожа почти вся была покрыта шрамами, особенно заметными на морде персонажа. Сломанный клык и шрам на щеке, придавали брутальности и без того суровому аватару игрока. Добротный кожаный костюм профессионального убийцы был увешанный метательными ножами и множеством пузырьков-гранат.

— Кончилось ваше везение, сопляки. Не догоняю, что вы тут делаете, но это уже и не важно. Это дела темного клана и вам здесь делать неч…

Как только арбалетный болт уставился в мою грудь, ударная доза адреналина тут же затмила мой разум. Выставленная вперед рука в защитном жесте не могла помешать высокоуровневому персонажу закончить свое грязное дело, однако все пошло не так, как игрок с именем «Бубка-гоп» запланировал.

Я действовал рефлекторно, словно на автопилоте. В те доли секунды, пока тетива мини-арбалета еще не была спущена, мое тело вдруг вспомнило те ощущения, когда я поднял альбом в воздух. Только сейчас это был не альбом, а враг, желающий моей

смерти. На каст даже самого простого заклинания ушла бы секунда, но у меня не было и ее, а лишь вытянутая левая рука и сильное желание, чтобы игрок из темного клана куда-нибудь убрался. Одного этого хватило, чтобы невидимая сила сбила игрока с ног, отправив его в полет на свидание с кучей мусора.

— Кхеее…? — захрипел персонаж, которого я поднял в воздух и начал душить невидимой хваткой. Покуда я сильней сжимал шею игрока, жизненная сила покидала его тело все быстрее и быстрее. Через 5–7 секунд, перед нами остался лишь кокон персонажа со всеми его пожитками, которые тут же перенеслись в мою сумку. Знатная добыча, так как персонаж был одет весьма хорошо.

> **Вы открыли новую способность: Телекинез. 1 уровень.**
>
> **Описание: Отныне вам доступно дистанционное управление материей. Вы способны силой воли и разума перемещать любые объекты в пространстве, не прилагая к ним физических и магических усилий. Способность доступна на 10 секунд раз в 5 минут. Чем выше уровень способности, тем чаще и дольше вы можете ее использовать.**

— Ага! Получил, кусок зеленого говна? Будешь знать, как малышей пинать и с Дарт Роном связываться. — гном с чувством грозил увесистым стальным кулаком кокону игрока, как если бы тот все еще слышал грозное послание. — Слушай, Рон, ты реально крут. Ничего что я тут рядом с тобой стою?

— Сам в шоке, Стив. Не знаю как это получилось, но надо будет повторить. Такого бугая ничем из моего арсенала не взять, дальше получилось то, что получилось. Вот только слабость вдруг навалилась, сил не осталось даже стоять на ногах.

— Ты отдохни, брат, отдохни. Телекинез — это сильно. В следующий раз я точно подумаю дважды, прежде чем шутить над тобой.

Пока мы старательно прикидывались на крыше дома двумя шлангами, небо над городом вдруг стало стремительно темнеть и сильно запахло серой. Из густой черной тучи, словно ангелы смерти, стали тянуться к земле три смерча, моментально увеличиваясь в размерах. Они жадно поглощали все, чего успели коснуться. От увиденного, по мне побежали игровые мурашки, ибо зрелище было поистине жутким.

— Ядреный искин! Похоже на то, что кто-то активировал свиток с заклинанием «Армагеддон» — заворчал гном. — Валим ка отсюда, пока нас живьем не поджарило. Сейчас начнется такое,

от чего нас уже никакая божественная защита не спасет.

Мне не надо было повторять дважды, чтобы рвануть вниз по лестнице куда глаза глядят. Честно говоря, было совсем не до скрытности, унести бы ноги от надвигающегося бедствия.

Небеса разверзлись, буквально поливая город огнем. Только вместо капель дождя, мрачное облако извергало из себя горящую смесь, превращая в филиал ада все, чего касалось пламя и ветер. Охваченные адским пламенем строения, таяли как воск свечи, оседая в лужах и ручья из горящей серы. Если представить Геенну Огненную, то именно так бы она и выглядела. Многие игроки и нпс пытались спастись бегством, проклиная призвавшего тучу, но едва попав под серный дождик, тут же вспыхивали словно живые факелы.

Хвала Небесам, что радиус поражения адской тучки был относительно небольшой. Была стерта лишь половина поселения, и нам крупно повезло, что мы со Стивом в этот момент находились как раз на самом его краю.

Во время всей битвы я вполне был спокоен за Шерхана с Колючкой, как любовно назвал своего питомца Стивен, но ради интереса часто следил за состоянием здоровья своего питомца. Когда по ним наносили огромный урон, жизнь немного проседала, но уже через несколько секунд, полосы жизней быстро восстанавливались благодаря мощной регенерации и каким-то исцеляющим способностям танко-медведя. Убитые нашими питомцами высокоуровневые игроки, вновь воскрешались за городом и каким-то чудом преодолев линию сдерживания из карателей. Лишь единицам удавалось пересечь защитный барьер чтобы тут же снова умереть, попав под когти, зубы и иглы наших питомцев. Что действительно было жалко, так это редкую экипировку бойцов Дэмиуса, так как после знакомства карателями, она тут же превращалась в негодность. Бой был заведомо неравный и время играло против темных кланов, так как системой был поставлен лимит частых воскрешений за короткий промежуток времени. Так после десятка смертей подряд, система накладывала на игрока штраф и блокировала доступ к игре на пару часов. Если все пойдет как сейчас, то уже через час темных игроков под куполом не должно остаться вовсе. У карателей сейчас была лишь одна задача — найти, уничтожить или захватить читерские артефакты врага.

Элитные игроки темных кланов отдавали свои жизни как можно дороже, оттягивая своими смертями и яростным сопротивлением драгоценное время, чтобы дать возможность магам переместить артефакты в безопасное место. Целители пили самые дорогие настойки, чтобы восстанавливать драгоценную

ману на исцеление и воскрешение своих падших товарищей. Когда маги осознали, что они абсолютно бессильны против божественного благословения, и никак не могут повредить карателям, то благодаря магии воздуха, стали быстро перемещаться в черте города. Телепортироваться они не могли, так как Головастик заблокировал им такую возможность. Городская битва стала сильно напоминать игру в «Кошки-мышки».

Все изменилось, когда был активирован свиток «Армагеддона». Дождавшись в очередной раз, когда мантикора с медведем будут рядом друг с другом, занятые истреблением непокорных игроков, кто-то активировал заклинание, уничтожив себя, своих товарищей и по возможности карателей. Расчёт был на то, что за короткий промежуток времени будет нанесен огромный урон, который если не уничтожит карателей полностью, то хотя бы задержит или ослабит их. Когда мы со Стивом отбежали на безопасное расстояние и попытались затеряться в небольшой рощице на самом краю города, я смотрел как огненная стихия постепенно отнимает жизнь наших питомцев. Хоть полоски их жизней просели в критические значения, но разрушительное заклинание полностью уничтожить их так и не смогло. Питомцы потратили все силы, чтобы выжить в этом аду и сейчас восстанавливали свои жизни крайне медленно.

Стремительная тень пронеслась над нами. Это была огромная черная виверна, на которой восседал всадник. По виду виверны были очень похожи на драконов, но в отличие от последних, не имели передних лап, а лишь огромные крылья, как у летучей мыши.

— Никак сам Дэмиус пожаловал, укуси меня медведь. — озвучил мою мысль Стив.

— Плохо дело, дружище. У меня предчувствие, что все это шоу, может быть хорошо спланированной ловушкой.

— Что он нам сделает, Рон? Ну убьет он нас… и воскреснем мы за городом. Потом вернемся и надерем ему заднее место.

— Головастик сказал, что у них есть артефакт, который может порабощать любых нпс на вечное рабство. А ты не думаешь, что они охотятся не за нами, а за нашими питомцами и весь этот город был лишь приманкой?

— Хех, нашими питомцами, насмешил. — натянутая улыбка Стива уже спустя мгновение сменилась тревогой. — Это ведь невозможно? Или возможно? Я уже ничего не понимаю.

— Какого…? Брут, глянь, это походу те мелкие светляки, из-за которых этот дурдом начался. Щас я их… — внезапно появившийся игрок полностью закутанный в просторный черный

балахон кажется сиял от счастья, благодаря своему везению. Пронзительный хищный взгляд и вампирский оскал темного игрока являлись возможной причиной какой-то большой награды, назначенной за наши головы. Игрок 47 уровня махнул рукой, и разряд молнии соскочил с кончиков его пальцев, чтобы парализовать нас со Стивом.

Мрачная улыбка мгновенно сменилась недоумением, когда заклинание парализации не причинило нам никакого вреда, и я метнул в него голубой заряд «Гранаты». Заклинание не успело зарядиться как следует, но мы со Стивом отлетели от ударной волны на несколько метров. Сам взрыв не причинил нам никакого вреда, зато самого вампира-игрока и всех шедших следом за ним как ветром сдуло. Сомневаюсь, что мне удалось убить его, но выяснять это мне сейчас совсем не хотелось.

Нам со Стивом понадобилась лишь секунда, чтобы рвануть в ближние кусты. Никогда не думал, что гномы так быстро бегают, хотя как известно у страха глаза велики. Уже через несколько десятков метров сзади стали раздаваться звуки погони и отборная ругань.

Ну все, подумал я, скоро нас догонят и прибьют. Таким салагам как мы, от «дедов» низа что не уйти. Уровнем маловаты. Ничего страшного, как воскреснем, дадим им сытно прикурить. И в тот момент, когда я красочно представил картину достойного возмездия над нашими преследователями, шальная стрела едва не пронзила мое плечо, пролетев в паре сантиметров от моего тела.

— Вон они! За тем деревом… — крикнул визгливый голосок.

— Идиот, приказ брать их живыми. — тут же вторил раздраженный голос, за которым последовал шлепок подзатыльника и чье-то протяжное нытье.

— Нэв, ныряем в тот овраг и сразу надевай маскировку. — крикнул я гному, еще раз проигрывая в голове спасительный план действий. Эх, продержаться бы еще секунд тридцать до зарядки «Гранаты».

Едва я сделал несколько шагов, как вдруг под ногами внезапно раздался оглушающих хлопок, словно я наступил на пехотную мину. Сильнейшая волна боли тут же сковала мои ноги. «Надеюсь хоть Стиву удалось уйти.» — лишь промелькнула мысль, пока я кубарем катился по земле. Мои ноги были на месте, но я их больше не чувствовал.

— Вот они, голубчики. — семеро уродливых игроков, неспешно подходили к нам, довольно скалясь.

— Ты проиграл, Корявый. Сегодня проставляешься в «Логове». - пробасил, особо брутального вида орк с сильно

опаленным лицом, видимо являющийся лидером этой шайки. Разбежавшись, он со всей силы пнул мне в живот окованным сталью сапогом. — Это тебе за тот феерверк, эльфенок. Ненавижу магов, особенно ушастых.

Наклонившись ко мне, орк достал едва светящийся магический кинжал странной узкой формы и с особым наслаждением приставил его к моему горлу. — А вот и иголочки для насекомых. Не летать вам больше, букашки.

Резким движением орк всадил мне в плечо свой кинжал, словно иглу, под ехидное хихиканье товарищей. Дальше они пошли к Стиву и проделали с ним то же самое, только досталось моему другу куда больше моего. Видимо гномов, темные игроки не любят еще больше эльфов. Хотя может быть им просто нравиться пинать маленьких бородатых человечков.

Не знаю точно, что они с нами сделали, но мое тело снова полностью перестало мне подчиняться и надо заметить, что в последнее время это происходит слишком часто и мне это начинает сильно надоедать. Я абсолютно ничего не чувствовал: ни боли, ни страха, ни обиды. Ни одна кнопка или команда на панели внутреннего интерфейса сейчас не была активной. Даже экстренное обращение к администрации сейчас являлось лишь бесполезным рисунком.

Двое игроков подняли меня и потащили из леса, при этом напевая очень неприличную песенку про то, какие орки самцы и где они мечтают видеть весь мир. Что это за кинжал такой, что он смог так легко обойти все мои иммунитеты на парализацию и любое магическое воздействие? Некоторое время спустя, я услышал недовольную басистую ругань лидера и по чьему-то приказу, наша группа разделилась надвое. Меня понесли одним путем, а Стивена другим. «Нет, только не это!» — подумал я. Самые страшные опасения заставили биться мое сердце намного чаще. Я переживал за своего лучшего друга и то, что с ним могут сделать слуги темного лорда.

Меня продолжали нести дальше. Не знаю сколько времени прошло, но для меня это было вечностью. Вдруг послышалось странное гудение и свист. Головой я пошевелить не мог, но отчетливо слышал звуки, которые свидетельствовали об отправлении первым классом всех моих захватчиков на место перерождения. Как и полагается, мое тело небрежно уронили, хорошо хоть не лицом вниз. Какое-то время царила мертвая тишина, все сильнее и сильнее возбуждая мое любопытство. Кто бы не убил моих захватчиков, я ему очень благодарен, ибо слушать их пошлые песни с таким ужасным исполнением — хуже любой пытки.

— И это ты один так разворошил осиный улей? — неожиданно раздался знакомый голос, от внезапности которого я, наверное, вздрогнул, если бы мог — Вставай, салага. На том свете отдохнешь. — уверенным движением Клещ вытянул из моего плеча экзотический кинжал, который удерживал меня в неподвижном состоянии.

— Интересная штучка. В хозяйстве пригодиться. — командир по-хозяйски сунул странное оружие в один из его многочисленных потайных карманов.

— Спасибо, Клещ. А то я уже было хотел звать Шерхана на помощь, на худой конец.

— Твое счастье, что мои ребята услышали взрыв. Мы было подумали, что кого-то из наших ребят замели. Представь мое удивление, когда я увидел, как эти шакалы тащат твою тушку.

— Нас было двое. Я и гном — Нэвитс. Сначала нас несли вместе, но затем группа разделилась и его понесли в другом направлении.

— Как давно это произошло?

— Точно не знаю. Минут 15–20 назад. — посмотрел я с надеждой на бывшего командира спецназа.

— Плохо дело. Я дам своим ребятам наводку, но боюсь их уже не догнать. Осталось надеяться лишь на удачу. — Клещ сложил руки на груди, опустив глаза в землю. — Ты видел Дэмиуса?

— Да, перед тем самым моментом, как нас обнаружили. А что?

— Твоя киска и медвежонок знают свое дело, но по сообщениям разведчиков сейчас их дела весьма плохи. Они перестали восстанавливать силы и капля за каплей темные кланы уверенно отнимают у них здоровье ценой своих жизней. Сказать к слову, то у Дэмиуса тоже есть свои зверюшки с сюрпризом и его появление именно сейчас — очень не спроста. У тебя есть хоть какой-то план?

— Задача была такова: пересечь изолирующий барьер с парой карателей и спрятаться, пока те ищут читерские артефакты.

— Гениально! Просто гениально! А вам мысль не приходила, что это ловушка именно для вас?

— Честно говоря приходила, но это уже не имеет никакого значения.

— Еще как имеет. Или ты готов попрощаться со своим котенком, который скоро может пополнить зверинец Дэмиуса? Стоит ему навести посох на ослабленное существо, которое находиться в неподвижном состоянии и подержать его несколько минут — то можешь сказать «прощай» своей киске. Я сам видел

несколько раз как он это делает. Именно так была отобрана виверна у Криона, одного из топ игроков нашего кластера, который попрощался с ней в тот момент, когда бросил вызов Дэмиусу. Тот его подло убил и Крион пополнил ряды «потерявшихся». Криона мы тогда едва отбили и поверь, брат, тебе такая судьба не нужна.

— Клещ, если то что ты сказал правда, то мне придется идти к Дэмиусу и убедить его отпустить Стива, Шерхана и Колючку.

— Убедить парой зрелищных фокусов? Или может быть будешь взывать к его совести, доведя его до слез жалостью? Малой, да ты совсем рехнулся! — раздраженно произнес темный эльф. — Он тебя раздавит и даже не заметит. Подрасти сначала, чтобы с ним силенками меряться. Мой тебе совет — лучше уводи оттуда свой зверинец пока еще есть возможность, а потом сочтешься с этим выродком в темном переулке.

— Убедить силой…

Я попробовал связаться с мантикорой и дать ей сигнал к отступлению. Никакой реакции не последовало. Телепатический зов — тишина.

— Мантикора не отзывается. Я пошел. — повернувшись, я сделал уверенный шаг в направлении города.

— Остановись, Тиарон. Это… самоубийство. — командир положил свою руку на мое плечо. — Пополнить ряды нашего брата ты всегда успеешь, но пока ты жив, у нас есть надежда, что ты можешь помочь всем нам. Ты должен знать, что Дэмиус в реале сильный псионик и для него будут хороши любые методы ради достижения поставленных целей. Он не остановиться ни перед чем.

— Благодарю за все, командир, но это моя битва. — я повернулся и зашагал в сторону города, оставив Клеща стоять в полном недоумении.

Я понимаю, что с его точки зрения — лучше проиграть битву, но выиграть войну. Он очень опытный боец, который всегда соизмеряет риск и возможную выгоду, четко осознавая, когда стоит соваться в пекло, а когда нет. Но эта битва еще не проиграна и у меня есть возможность вернуть своего друга и питомца. Я клятвенно обещал Стиву, что не за что не отдам его в лапы адских созданий. Я обязан попытаться. Если Бог за меня, кто против меня?

Эти мысли, словно крылья, понесли меня на встречу моей судьбе.

27 глава. Шаг веры

В голове все смешалось. Тревога за моих близких, накопившаяся усталость и бремя возложенной на меня миссии — сейчас, как никогда ранее, давали о себе знать. Честно говоря, сейчас я ни в чем не был уверен. Особенно в том, что поступаю разумно, самостоятельно идя в руки Дэмиуса. Однако ноги упрямо шагали вперед, а ладони буквально вибрировали от желания вылить накопившееся напряжение на того, кто продал свою душу адским созданиям. Некоторые люди способны, не моргнув глазом, принести в жертву миллионы подобных себе, если у них появляется возможность стать чуть сильнее чем прежде. Мнимая безнаказанность способна раскрыть самые мерзкие желания любого человека. Так быть не должно!

— Господи, где же Твой суд и возмездие!? Господи, как ты допускаешь такое? — кричал я, глядя в небеса. — Дай мне Твою силу и мужество, чтобы остановить этот кошмар!

Я шел, смотря себе под ноги, полностью поглощённый своими мыслями и совершенно не замечал ничего вокруг себя. «Где мне взять силу? Как мне справиться с хитрым врагом?» — это вопросы, не давая мне покоя. Должен же быть выход?

Найдя красивую рощицу, я сел под деревом, чтобы просто собраться с духом и прийти в себя. Цветок необычной красоты привлек мое внимание и несколько минут я просто созерцал его красоту, пытаясь не думать ни о чем.

Физически я не слышал голос, но я отчетливо переживал, словно кто-то невидимый положил свою руку мне на плечо. «Не бойся, доверься мне. Я всегда с тобой.»

Вдруг яркий образ озарил мой разум, словно замысловатый пазл сложился сам по себе. Все это время меня готовили как жнеца, свою миссию я еще не выполнил, а значит мне по сути нечего бояться. Верю ли я в судьбу? Не знаю, я лишь верю в то, Творец, как совершенное существо, находящееся вне времени и вне пространства, знает все и не способно допускать ошибки в принципе. Если мне, как слуге Творца, дана власть быть модератором реальности, то мне совершенно нечего бояться. По сути сунуться в «осиный улей», все равно что идти по воде во время шторма. Если апостол Петр однажды смог это сделать, то смогу и я…

Блаженная улыбка отразилась на моем лице, вырвавшись из глубины моего сердца. Ну держитесь, вражье семя, пробил ваш последний час!

Образы демонов, пожирающих беззащитных людей ярко

предстали перед моим взором. Если я ничего не предприму, то скоро там может оказаться и Стивен, и Лиз. Вечное отчаяние и боль постепенно поглощает их души, а последние искорки надежды угасают с каждым часом. Праведный гнев возгорался в моей душе все сильнее и сильнее, создавая сильнейшее напряжение в моем духе, а ноги упрямо несли меня вперед на последнюю битву. Сконцентрировав все свое внимание на хорошей защите, я сытно напитал «Щит Веры» хорошей порцией силы. Пусть теперь попробуют коснуться меня.

Тук. Тук… тук-тук-тук… Словно капель, раздавался стук множества стрел и смертельных заклятий о мой невидимый щит, но ни один жалкий шакал так и не посмел подойти ко мне на расстояние удара.

В городских воротах меня поджидал почетный караул, состоящий из десятка закованных в броню игроков. Живая стена из стали и гнева, преграждала мне дорогу в город. Я остановился лишь на мгновение, чтобы окинуть орущих на меня игроков взглядом и пойти дальше навстречу свой судьбе. Лучшие бойцы гильдии, ожидавшие от меня активного сопротивления, просто оторопели от такого поворота событий.

Трудно описать то, что происходило в тот момент. Такое чувство, словно воздух вокруг меня крайне уплотнился и попросту начал вибрировать от напряжения. Но самое удивительное было то, что в этот момент я испытывал невероятный сверхъестественный покой, словно гигантская невидимая ладонь накрыла меня, бережливо защищая от всех проблем на свете. Никогда ранее я не испытывал подобного состояния. Неужели это настоящее вмешательство Творца?

Глаза моих противников сейчас отражали лишь панический ужас. Когда до воинов осталась всего лишь пара метров, они неожиданно расступились передо мной, уводя свои взгляды в сторону. Лишь один умник, с дрожащими от возбуждения руками, все-таки решил испытать судьбу и ударить меня в спину. Кто бы мог подумать, но замахнувшись, он тут же поскользнулся и «случайно» упал на свой же топор. Вот глупец. В игре такое возможно, но крайне редко и за это полагается ироничное достижение — «Премия Дарвина».

Идя по улице разрушенного портового городка, игроки темных кланов неспешно расступались в стороны, уступая мне дорогу. Крайнее недоумение читалось в глазах и на лицах многих. Кто-то посмеивался, кто-то крутил пальцем у виска. Все они смотрели на меня как на живого мертвеца. Несколько ребят демонстративно сняли свои шлемы, провожая меня глазами в последний путь. Честно говоря, сейчас мне было все равно, ведь

моя цель уже за следующим поворотом.

Около шести адских тварей держали моего питомца прижатым к земле посреди городской площади. Хотя если быть точнее, на том, что осталось от бывшей городской площади. На фоне развалин и густого дыма, в нескольких метрах от скованной мантикоры стояла фигура в черном балахоне с воздетой к небу рукой со странным посохом. Экзотическое оружие сияло ярко-зеленым магическом пламенем, придавая жуткий оттенок всему происходящему. Лорд Дэмиус напевал на непонятном языке какое-то заклинание. От этого ритуала веяло мистическим ужасом, пробуждая страх с желанием убраться отсюда как можно дальше и как можно быстрее.

Однако игроки, словно завороженные, стояли и боялись даже шелохнуться. После яростной битвы с карателями, игроков осталось едва ли больше сотни, но все кто находился здесь, имели возможность лицезреть своих истинных хозяев. Вполне понятно, что это шоу с демонстрацией власти, чтобы внушить трепет всем очевидцам. Вечеринка была в самом разгаре, и я пришел как раз вовремя чтобы все испортить.

Шерхан был изранен, ослаблен, но все еще отчаянно продолжал вспахивать когтями землю, не теряя надежды вырваться из смертельного захвата своих пленителей. В глазах мантикоры читалась лишь слепая ярость перемешанная с печалью, что он не смог выполнить возложенную на него миссию.

Демонические существа выглядели чужаками в этом месте. Их очертания были не четкими, словно художник по неосторожности добавил лишней воды на свою картину и испортил произведение, размазав персонажей. Дерганные движения существ казались жуткими, оттого что члены их тела постоянно принимали неестественные формы. Единственное что было предельно ясно, так это где у этих сущностей находились глаза. В этих бездонных колодцах, словно отражалось само адское пламя, наполненное лютой ненавистью ко всему окружающему. Один взгляд на этих существ лишал дара речи и приковывал к месту, словно все твои кошмары вдруг разом стали явью.

Уставившись на меня, одно из существ что-то пророкотало на странном языке и Дэмиус тут же остановил ритуал, обернувшись в мою сторону.

— Вы только посмотрите кто к нам пожаловал!!! — темный эльф удивленно развел руками в сторону в приветственном жесте, словно решил обнять своего старого друга. Публика затаила дыхание. — Дорогой гость почтил нас своим вниманием. Как раз вовремя, чтобы увидеть своими глазами наше истинное могущество и возможно присоединиться к нашей дружной семье.

— Оставь этот пафос своим шакалам, Дэмиус. Мне противно это слушать. — сказал я как можно громче, осадив Темного лорда. — Мне с тобой не по пути, монстр. Ты не сколько не лучше своих хозяев, что сейчас держат моего питомца… — кивнул я в сторону демонов. — А может даже хуже. Я лишь пришел за своим. Отдай мне карателей, моего друга и я уйду отсюда.

— Внимательно посмотрите на это глупое существо, мои братья! — произнес некромант. — Он не только отверг мой величайший дар, но и проявил к нам крайнее неуважение. Эта овца заслуживает только одного — быть принесенной в жертву!

Едва последние звуки моего приговора были произнесены, темный маг сделал жест, подняв свои ладони кверху, и земля под моими ногами тут же ожила. Не дожидаясь результата, Дэмиус мгновенно выпустил в моем направлении три энергетических шара и развернувшись на месте, вытянул руку в указующем на меня жесте, словно указывая цель невидимому посланнику. Весьма эффективное комбо некроманта, способное обездвижить одиночную цель и нанести ей огромный урон за короткий промежуток времени. Все жесты темного эльфа были сделаны так небрежно, словно он демонстративно отмахнулся от мухи.

Мои ноги стали постепенно увязать в зыбучем песке. Из земли вдруг стали появляться десятки костлявых рук, которые пытались схватить меня и задержать на одном месте. Гадкий фокус, однако. Но благодаря божественному магическому иммунитету ни одна косточка так и не смогла коснуться меня. Едва дотянувшись до меня, костлявые руки тут же рассыпались в пыль.

В последнее мгновение я смог отклониться от фиолетовых шаров, которые неслись в моем направлении. Однако последнему все-таки удалось вскользь коснуться моего магического щита. Толчок в мой барьер легко сбил меня с ног, но боли я не ощутил. О, Головастик, что бы я делал без тебя?

Уже на середине пути между мной и Дэмиусом, в воздухе стал проявляться некий полупрозрачный образ. Постепенно материализовываясь, призрачный воин бежал, чтобы пощекотать мне ребра своим клинком, и я очень сомневаюсь, что мне это доставит удовольствие.

Встав на одно колено, я сконцентрировался, чтобы попытаться отразить удар и показать этому существу из какого я теста. Выбрав заклинание «Кара», я напитал его своей силой и выждав последние мгновения, выпустил его в фигуру. Яркий шар света не встретил никакого сопротивления, пролетев сквозь призрака. Моя первая мысль — «Не получилось. Это конец». Но в тот момент, когда существо уже замахивалось для смертельного

удара, сквозная дыра от «Кары» стала моментально расширяться, растворяя существо. Моего щита коснулась лишь струйка дыма.

Гробовая тишина. Не такое зрелище ожидала лицезреть публика. Подумать только, сопливая двадцатка бросила вызов высокоуровневому «дедушке». Но кто бы мог догадаться, что у этой сопливой двадцатки столько козырей в рукаве?

Не давая опомниться оторопевшему темному эльфу, я вложил все свои чувства в голубое пламя. Не завидую я тем, кто сейчас стоит рядом с Дэмиусом. Я даже не сильно прицеливался, так как примерно знал радиус поражения изобретенного мною заклинания.

Как я рад, что находился в паре десятков метров от Темного Лорда, так как ударной волной досталось и мне. Языки неистового пламени пытались дотянуться до как можно большего числа игроков, за одним поднимая тучу песка в воздух.

Опомнившись, несколько игроков тут же бросились на меня, желая одолеть числом, но не тут-то было. Телекинез — это вам не замазку пальцем колупать. Собравшись с силами, я протянул руку вперед, вложив в ментальный удар часть энергии, что позволило четверым игрокам долететь до соседнего здания. «Стойте!» — крикнул элитный маг из толпы. Дернувшиеся было на помощь остальные вояки, вдруг резко остудили свой пыл. Больше желающих записаться на курсы лётчиков не было. По удивленным глазам игроков, особенно магов, можно было определить, что многие догадались о моей возможности использовать реальные сверхспособности в игре. Только это могло объяснить тот факт, что двадцатка смог вытворять такое. Что и говорить, сегодня удивительный день, который запомниться всем на долго.

Постепенно оседая на землю, клубы дыма открыли передо мной следующую картину. Фигура в темном балахоне была отброшена на несколько метров назад и сейчас лежала на развалинах, бывших в прошлой жизни стенами красивого дома. В радиусе нескольких метров от эпицентра взрыва виднелись несколько свежих могилок, очевидно принадлежащие неудачникам, имевшие счастье стоять рядом со своим лидером. Правая рука лорда все еще держала вытянутый посох, а другая закрывала лицо от взрыва. Полоска жизни темного эльфа сейчас находилась в критическом значении и мне бы не составило труда сейчас добить игрока.

Соблазн добить темного лорда был весьма велик. А что мне это даст? Всего лишь пощечина самолюбию гордого человека. Свои возможности я уже продемонстрировал, сейчас лишь осталось пообщаться без предубеждений. Надеюсь, что удар взрывной волной хоть немного вправил мозги этому человеку. Но

есть вероятность, что может быть все наоборот — уничтожил оставшиеся. На всякие пожарные напитаю еще пару фаерболов, на худой конец.

Через несколько секунд фигура медленно зашевелилась. Свободной рукой эльф достал пузырек с допингом и тут же осушил его до дна. Полоска жизни медленно поползла вверх, постепенно возвращая игроку утерянные силы.

Встав на колени, эльф согнулся, уперев руки в землю, чтобы удержаться.

— Весьма недурно! Весьма! — сказал некромант, вставая с колен. — Жаль будет терять такого… — и пробубнил что-то себе под нос.

— Хочу напомнить, что я пришел за своим. Отдай-мне-карателей… и гнома Нэвитса.

— Подумать только, способности психоника… здесь. — алчный взор полный зависти отразился в рубиновых зрачках темного эльфа. Его вид выражал внутреннюю борьбу, как если бы человек буквально видел перед собой мечту своей жизни, но так и не мог до нее дотянуться.

— Всего лишь отпустить зверушек и гнома? Это сущий пустяк, мой друг. Привести гнома! — крикнул лорд, даже не повернув голову. — Иди за мной, и ты никогда не пожалеешь, Алекс. Я даю тебе последний шанс. — почти умоляющим тоном темный маг проговаривал каждый слог, подходя ко мне все ближе и ближе. Едва заслышав уже знакомые нотки, я тут же вошел в состояние бодрствования духа, чтобы не подпасть под сатанинское обольщение еще раз.

— Все что ты хочешь, только склонись передо мной. — тихим, но уверенным голосом темный лорд продолжал озвучивать свое предложение. — В реале я сам владею магическим искусством, и я даю слово, что научу тебя как развивать способности до невероятных высот. С таким талантом как у тебя, ты сможешь стать мастером и тебе будут покровительствовать настолько могущественные существа, что ты себе даже представить не можешь. Пойми же наконец, такой шанс бывает раз в жизни. Я подарю тебе вечность, полную приключений. В конечном итоге, мы станем подобны богам, открыв двери в соседние миры, чтобы упиваться победой.

— Спасибо за щедрое предложение, темный. — точно таким же спокойным тоном ответил я, глядя прямо в глаза своему противнику. — Но мы с тобой находимся по разные стороны баррикад. Мой дух был восхищен и там я своими глазами видел как живут существа в более высших мирах. Там, откуда твои хозяева были навечно изгнаны. Да и ни к чему мне тысячи рабов

удовлетворяющие мои похоти, а уж демонические силы мне и даром не нужны. Твои хозяева — лишь падшие ангелы, которые доживают свои последние годы на свободе, прежде чем все они отправятся в вечную бездну. Мечтать о том, что вся ваша шайка избежит божественного возмездия — детская наивность. Ты говоришь о вечности полной приключений? Ты безумец, как и все твои хозяева. Я выбрал сторону силы — я с Творцом.

Дэмиус внимательно выслушал все что я ему сказал.

— Что же… Ты действительно сделал свой выбор. — печально произнес он. — Мне было очень больно слышать о твоем отказе, но я не могу позволить тебе помешать моим планам. Сначала я забрал твою девушку, которая, в отличие от тебя, оказалась более мудрой и с благодарностью приняла мое щедрое предложение. — злорадно улыбнулся некромант. — Скоро я заберу твою жалкую жизнь. А затем я заберу все, что было дорого для тебя.

Темный лорд взмахнул жезлом в мою сторону и пара демонов, до этого момента удерживающих карателей, тут же набросились на меня. Молниеносно сбив меня с ног, они буквально приковали меня к земле. Было видно, что удерживать меня доставляло им жуткую боль, сопровождаемую шипением и запахом паленой плотью, но демоны терпели как могли, жертвенно исполняя приказ. Зато я не мог ни шелохнуться, ни поднять голову, так как был намертво прижат к земле невероятной силой дьявольских существ.

— Ты лжец, Дэмиус, Лиз не может быть у тебя. — произнес я, захлебываясь песком.

— Я здесь, Алекс. — произнес встревоженный женский голос. — Мне жаль, что так получилось, но со мной случилось много плохих вещей. Мне предоставили выбор, и я не раздумывая приняла мудрое решение. Я видела, какая участь ждет меня в случае отказа. Я не сумасшедшая, чтобы жить какими-то сказками о всемирном добре, когда меня вот-вот были готовы скормить какому-то монстру. Одумайся, Алекс… пока не поздно. Ради меня, пожалуйста, брось свои глупости. Дэмиус сделал тебе предложение, о котором другие могут только мечтать.

— Нееееет!!!!! — закричал я что есть сил, так как боль разбитого сердца пронзила всю мою сущность. — Нееет. Солнышко, что ты наделала?

Грубый бездушный голос зачитывал мой приговор:

— Задействовать протокол «Чистка». Доступ 357DEM. Цель: Александр Смирнов. Социальный профиль: am680-lkm746. Активация процесса.

С последними словами некроманта все мое существо

мгновенно превратилось в комок невыносимой боли. Чья-то невидимая рука неумолимо сжала мое сердце. От боли в груди я больше не мог вздохнуть. Мне хотелось кричать, но я не мог. Я открыл рот, но не смог произнести ни единого звука. Это фантомная боль моего физического тела. Нечто сейчас убивает меня в реальном мире.

— Добро пожаловать в ад, глупец. — злорадный смех темного эльфа — последнее, что я слышал перед тем как боль полностью поглотила мое сознание. Лишь тихий успокаивающий голос где-то на грани моего сознания тихо нашептывал мне: «Семя должно умереть…».

notes

Примечания

1

искусственный интеллект

2

очень редкая категория людей, обладающая сильными ментальными способностями, такими как телекинез, внушение, левитация и исцеление

3

Non-Player Character — далее НПС

4

Тиар-магия + он-хранитель. В переводе с эльфийского

5

Player Killer — Убийцы Игроков

6

Damage Dealer — боец, наносящий урон в ближнем бою

7

DarkEye — темное око. англ

8

Fox — лисица, пер с англ

9

Dungeon = темница, подземелье, англ

10

bug — англ. «Жук» 1 = насекомое, 2 = техническая ошибка, неполадка в программе